

3U1: TRADING CARD GAME + RTS + MMO = BATTLEFORGE!

MAJ 2009. | BROJ 34

PLAY!

**COVER STORY:
MAD WORLD**



VIRTUAL

S H O P

10%
POPUST NA
SVE IGRE



SVAKI 50. KUPAC DOBIJA POKLON



PROMOCIJE
NOVIH IGARA
PETKOM I
SUBOTOM



**NAJBOLJI IZBOR
GEJMERSKIH
KONFIGURACIJA**



NEC AccuSync LCD73
(17") **6.990⁰⁰ din**

NEC AccuSync LCD93
(19") **7.990⁰⁰ din**



www.virtualshop.rs

Bul. Mihaila Pupina 85
011 311 20 49
MOB: 065 VIRTUAL

Kneza Višeslava 63
TC Bazar Vidikovac
011 3564 881
www.programmer.rs

Makedonska 30/Dečanska 5
TC Euro centar
011 337 4048



Servis
računara
i konzola

Grafičke karte



ODLIČAN IZBOR

Extend Our World

www.tntdoo.rs



TNT d.o.o.
PREDUZEĆE ZA PROMET I PRODAJU RAČUNARA
Kolubarska 18, Beograd
Tel./Fax: 011 308 55 77
info@tntdoo.rs

www.telix.rs

TELEX d.o.o. - uvoznik i distributer
PREDUZEĆE ZA RAČUNARSKI INŽENJERING
Futoški put 4, Novi Sad
Tel: 021 489 0 489 Fax: 021 489 0 444
info@telix.rs





Game software © 2009 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA and the EA logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. © and © Paramount Pictures. All Rights Reserved. "PlayStation", "PLAYSTATION" and the "PS" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. All other trademarks are the property of their respective owners.

KOJE KONCE POVUĆI?

U svetu organizovanog kriminala se zna kada moraš da zaprljaš ruke. Ali se zna i kada moraš da prepustiš svojoj ekipi da odradi prijav posao. Ako želiš da uđeš u igru u ovom gradu – **budi mafijaš**. Ako želiš da vladaš gradom – **razmišljaj kao Don**.



The Godfather II
BUDI MAFIJAŠ. RAZMIŠLJAJ KAO DON.



XBOX 360

XBOX LIVE



PLAYSTATION 3





JOIN THE QUEST

QUEST: EUnet Special Offer

GOAL: Postani korisnik EUnet ADSL Flat paketa uz besplatan Gaming Extra Bandwidth.

REWARD: Vrhunska veza za udobno igranje, ušteda vremena i novca, pripadnost guildu onih koji znaju šta je vrhunski Internet.

SPECIAL OFFER: Zamisli svoj game space, u kome ti i tvoji prijatelji odlučujete o sudbinama ostalih, birate ko i kada igra, vladate svojim virtuelnim svetom, brzo i lag-free, za samo 3800 dinara!



www.eunet.rs
0800 300 400

STORY ABOUT REGRET

Ko bi rek'o da će me jedna tako mala i jednostavna igra toliko zainteresovati. Ustvari, šta k'o bi rek'o, onoliko me je malih i jednostavnih igara zainteresovalo u proteklom periodu. Sjajni World of Goo, simaptična igra u kojoj vodite „ljigu“, zatim odlični Crayon Physics, u kojem crtate na papiru oblike i tako rešavate zagonetke, a sada je tu Braid, glavolomna „platforma“ koja je svoj debi doživela na Xbox-u pa se ubrzo pojavila i za PC.

Neverovatno je da jedna igra toliko angažuje sve vaše moždane kapacitete koje posedujete kako bi vas naterala da rešite zadatke pred vama. Sve o tome čitajte u opisu igre u sledećem broju, da ne dužim ja sada. Poenta je da momak Tim može da kontroliše vreme i tako rešavate zagonetke. No, primamljiva grafika u igri, sjajna muzika i to što se svaki od svetova prelazi razmišljajući na potpuno drugi način, čini da Braid još jednom u ime nezavisnih developera „lupi šamar“ ogromnim i visokobudžetnim produkcijama.

Jedan od članova redakcije je probao igru i instant ostao uz nju tri sata. Jedan naš poznanik je instalirao u tri popodne i nije prestao sa igranjem dok je nije završio u četiri ujutru. Mnogi naši dragi drugari su je isprobali što putem foruma što putem usmene preporuke i dopala im se, stoga, jasno vam je šta treba da uradite, ako hoćete da se malo namučite, ali i da ispratite jednu sjajnu priču.

Ah da, dizajner igre poručuje da ne gledate uputstva za prelazak igre jer će vam oni sve pokvariti, dok je druga važna stvar to što po netu kolaju priče da je pozadina iza igre zapravo prikazivanje kako je otkriće atomske bombe greška i kako je to promenilo čovečanstvo. Da li je to poenta ili ipak ljubavna priča dvoje mladih, ostavljamo vama da procenite.

TOP 5

1. MAD WORLD (WII)

Jedna od pokretačkih snaga industrije zabave, začudo, jeste nasilje. To se može videti u filmovima, knjigama, stripovima, muzičkim spotovima, pa i u igrama. Najbenignija od svih konzola - Nintendo Wii nam pruža šansu da odigramo možda i najnasilniju igru napravljenu u poslednje vreme - Mad World. Srećom, igra zaista vredi.

2. PRO EVOLUTION SOCCER 2009 (WII)

Dugo godina, popularni PES je bio najbolja simulacija fudbala. Međutim, poslednja dvatri izdanja pomalo stagniraju i konkurencija (čitaj FIFA) je na next-gen sistemima uhvatila korak. Na Wii-u je stvar nešto drugačija, i PES 2009 za ovu konzolu je briljantna igra.

3. GRAND THEFT AUTO CHINATOWN WARS (DS)

Dominacija igara za Nintendo u svetu se konačno može osetiti i u Playl-u, na trećem mestu ovomesečnih priča je Chinatown Wars za NDS. Ekskluzivna priča smeštena u GTA IV univerzum, koja će i svojim tehničkim karakteristikama, i pričom, igrivošću oduševiti sve igrače.

4. FIGHT NIGHT ROUND 4

Igra koja je proslavila grafičke mogućnosti Xbox 360 konzole (Fight Night Round 3) uskoro dobija nastavak. Potrudili smo se da za naše čitaoce pronađemo što je više informacija o ovoj briljantnoj simulaciji boksa.

5. BATTLEFORGE

Mora se priznati da u poslednje vreme, i pored mnogih kritika koje dobija od igrača, Electronic Arts sve više i više eksperimentiše. BattleForge je interesantan spoj tri srodna žanra. Uzmimo malo masovnog multiplayer gaminga, iskoristimo ga na igru koja je u osnovi RTS, a sve to začinjimo Trading Card igrom i dobićemo BF.

BROJ 34 – MAJ 2009.

Izlazi jednom mesečno

Cena: besplatno

GLAVNI UREDNIK:

Milan Đukić

UREĐIVAČKI KOLEGIJUM:

Luka Zlatić, Aleksandar Vuletić, Uroš Miletić

REDAKCIJA:

Nikola Nešović, Vladimir Dolapčev, Srđan Bajić

SARADNICI:

Vladimir Kosić, Vukašin Stijović, Marko Nešović, Nikola Dolapčev, Nikola Jovanović, Viktor Vidosavljević, Ivan Todorović, Vladislav Herbut, Viktor Popović

ART DIREKTOR:

Ivan Čosić

POSTAVKA PRVOG BROJA:

Jasmina Radić

PRELOM:

Đorđe Petrović

KONTAKT:

PLAY! magazine | www.play-zine.com
Beograd | redakcija@play-zine.com

CIP - Katalogizacija u publikaciji, Narodna biblioteka Srbije, Beograd, 79, PLAY! [Elektronski izvor] : magazine / glavni i odgovorni urednik Milan Đukić. - Elektronski časopis. - 2006, br. 1 (juni) -- Beograd (Vilovskog 6) : Rur industries, 2006 - Način dostupa (URL): <http://www.play-zine.com>. - Mesečno. - Opis izvora dana 17.12.2007. - Nasl sa nasl. ekrana
ISSN 1820-6484 + Play! (Online)
COBISS.SR-ID 145535756

40

Tom Clancy's H.A.W.X.

Prijatno iznenađenje koje nam dolazi iz Ubisoft-a. Učmalo tržište simulacija letenja je jedva čekalo da se pojavi ovako nešto. Arkadna simulacija borbenog aviona koja ima savršeno balansiranu težinu, krivu učenja i odlične kontrole.



30

The Last Remnant

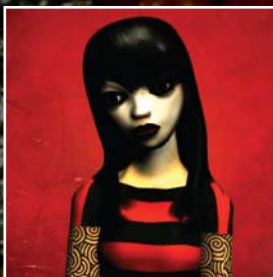
Ova igra je na next-gen konzolama bila malo prejak zalogaj. Sa jedne strane je stajala prevelika hardverska zahtevnost, a sa druge previše promena u odnosu na neke klišeje JRPG žanra. Ispostavilo se da je PC prava platforma za ovu igru i verujemo da će se dopasti velikom broju igrača.



54

The Path

Svi znamo za priču o Crvenkapici i Zlom Vuku. Ovo je igra koja će nam je ispričati na potpuno nov način. Ovo je i igra koja se igra na potpuno nov način. The Path je zaista jedinstveno igračko iskustvo koje se sigurno neće dopasti svima, ali će oduševiti sve one kojima će se dopasti.



AWARDS

Nagrade časopisa PLAY! jako su važne kako bi vam pomogle pri odabiru najbolje igre ili hardvera. Evo kako ih mi delimo:



GOLD

Zlatna nagrada dodeljuje se igri ili proizvodu (hardware-u) koji po svom kvalitetu zasluži da nosi najsvetlije odličje PLAY magazina.



SILVER

Znate kada je nešto jako dobro, ali mu fali malo da bude sjajno? E pa u tom izuzetnom slučaju dodeljujemo srebrnu nagradu.



BRONZE

Bronzana nagrada dolazi kao podrška igrama i hardveru koji je dobar ali koji zasluži da se makar malo izdvoji od drugih.

MORE

74 | OCZ Napajanje



OCZ ModXstream Pro 400W. OCZ-ova kompjuterska napajanja oduvek su bila na glasu, kako zbog kvalitetne izrade, tako i zbog sasvim korektne cene. Može se reći da ona opravdava uloženi novac kada se gledaju vek trajanja i kvalitet napajanja. Serija modularnih napajanja ModXstream poznata nam je i od ranije, a ovoga puta na test smo dobili model nešto manje snage, deklarisan na 400 W - dakle napajanje namenjeno najširem broju vlasnika kućnih računara, ali ne i gamerima.

76 | Radeon HD 4890



Prošle godine mislili smo da će Radeon HD 4870 biti poslednja AMD-ova single-GPU grafička kartica HD 4000 generacije. Nije ni bilo razloga za pomišljanje na nove, jače modele. Međutim, sada je pred nama i Radeon HD 4890, a kako on funkcioniše pogledajte u testu koji smo vam pripremili.

SADRŽAJ

- 7 Uvodnik
- 8 Sadržaj
- 10 Techware
- 13 13th page
- 16 Flash
- 22 Retro Play! Maj 1999.
- 24 Previews
- 24 Fight Night Round 4
- 29 Reviews
- 30 The Last Remnant
- 32 BattleForge
- 36 The Godfather II
- 38 C&C Red Alert 3: Uprising
- 40 Tom Clancy's H.A.W.X.
- 44 Wheelman
- 46 Wanted: Weapons of Fate
- 48 Stormrise
- 50 Dark Sector
- 52 Death Track: Resurrection
- 54 The Path
- 58 Outcry
- 60 Fright of the Bumblebees
- 62 Ceville
- 64 Leisure Suit Larry: Box Office Bust
- 66 Mad World
- 68 Castlevania: Judgment
- 70 Pro Evolution Soccer 2009
- 72 Grand Theft Auto: Chinatown Wars
- 74 Hardware

TECHWORLD

WINDOWS 7 RC OD 30. APRILA



Nakon mnogo špekulacija i glasina na Windows blogu 25. aprila pojavila se informacija da će 30. aprila Microsoft ponuditi Windows 7 RC za sve MSDN i TechNet pretplatnike a od 5. maja i za sve ostale korisnike. S obzirom na veliku popularnost koju je novi Windows 7 stekao za kratko vreme, očekivan je veliki broj preuzimanja i prve RC (Release Candidate) verzije a mi svakako čekamo i prve utiske, koliko u trenutku dok ovu vest budete čitali.

OVERKLOKOVANI AMD PHENOM II X4 955 I 945 PROCESORI

Prema poslednjim AMD overclock testovima najnoviji Phenom II X4 955 i 945 procesori spadaju u kategoriju najbržih koje je kompanija do sada proizvela. Na testu Phenom II X4 955 je prostigao brzinu od 3.2GHz doke je Phenom II X4 945 ipak malo slabiji i ostvario je maksimalnih 3GHz. Iako su ovo trenutno najjači AMD procesori oni i dalje dosta slabo pariraju Intelovim Core 2 procesorima kao i Core i7 koji je i dalje apsolutni šampion brzine.



HIPHONE NANO N3+ SA SJAJNIM DIZAJNOM

Ponekad se desi da nas kineski fejk proizvođači zaista oduševise sa kvalitetom svojih proizvoda. Jedan od takvih telefona je i HiPhone Nano N3+ koji je preuzeo koncepte iPhone-a, iPod nano i RAZR modela sa malo futurističkih dodataka. Nano N3+ poseduje 2.8 inčni QVGA touchscreen, kameru od 1.3MP, Bluetooth, media plejer i dual-SIM podršku. U prodaji se nalazi samo u Kini a cena mu je \$189.99 dolara.



AUTOMATSKA KOSILICA ŠALJE I SMS

Husqvarna je prozvela novu električnu kosilicu Automower 260 ACX koja može biti programirana da vam pošalje SMS poruku ukoliko naiđe na problem tokom rada. Ova potpuno automoatizovana kosilica će se samo odvesti do bazne stanice i priključiti na punjač kada završi posao. Sa jednim punjenjem može da pokosi prostor od oko 6000 m² i pri tome poseduje veoma nizak stepen buke pa nećete buditi komšiluk tokom popodnevne dremke. Automower 260 SCX možete poručiti po ceni od tričavih €4,000 eura.



uređuje: Nikola Nešović

TECHWARE

EIZOVI MONITORI REAGUJU NA LJUDSKO PRISUSTVO

Eizo je predstavio dva nova LCD displeja, 20 inčni FlexScan EV2023W-H i 23 inčni EV2303W-T koji se od ostalih sličnih modela na tržištu razlikuju po tome što poseduju specijalan senzor koji reaguje na prisustvo ljudi ispred njih. Uz pomoć ove tehnologije monitor maksimalno štedi energiju jer se isključuje u stand-by režim čim nema ljudi ispred njega. U slučaju da se ponovo pojavite ispred monitora on će se automatski uključiti. Ovaj veoma originalne monitore možete naći u Japanu po cenama od \$385 i \$455 dolara.



PLAYSTATION 3 ADVENT CHILDREN IZDANJE SAMO U JAPANU

Sony je za PlayStation 3 fanove u Japanu predstavio specijalno izdanje ove konzole sa kojim dobijate Final Fantasy VII Advent Children igru, Blu-ray disk, Final Fantasy XIII demo, hard disk od 160GB i specijalan dizajn konzole sa Strife Wolf amblemom. Na žalost nije poznato kada i da li će se ovo specijalno izdanje pojaviti i u ostalim delovima sveta, a ukoliko ste u mogućnosti možete ga nabaviti za samo 49,980 jena odnosno oko \$505 dolara.



SAMSUNG N110 I N120

Samsung netbook modeli su se krajem aprila, posle dosta čekanja konačno pojavili u prodaji. N110 i N120 poseduju Intelov Atom N270 procesor, 1GB RAMa, 10.1 inčni WSVGA displej i hard od 160GB a uz to dobijate i WiFi, Bluetooth, web kameru od 1.3MP i tri USB porta. Jedina razlika je što N120 ima 2.1 audio i bateriju od šest ćelija. Možete ih poručiti odmah po cenama od \$469 dolara za i \$459 dolara respektivno.

 042internet.com

<http://www.042internet.com>

Najbolji ping
na gaming serverima!
Jednostavno povezivanje
Jedinstvena tarifa
Uvek slobodne linije
Plaćanje putem tel. računa

POSMATRAJTE INTERNET DRUGAČIJIM OČIMA

BESPLATAN PRISTUP
na više od

50

sajtova iz naše mreže!

username: play
password: play

042/420-421

1.36 Din/min + PDV (slab saobraćaj)

2.72 Din/min + PDV (jak saobraćaj)

Estradni kutak

Jel sam vam pričao da sam gledao Kseniju Pajčin u onoj sada već čuvenoj emisiji „Vi pitate“ dok je išla baš direktno na TV-u? Tako sam imao priliku da „uživo“ ispratim sve dogodovštine ove nekada veoma, a sada malo manje popularne pevačice. Znae je sigurno, to je ona što peva da možete da gricnete njenu vruću picu. Jasno je da ona nije baš bila najsvesnija u toj emisiji, što je u redu, jer očigledno nije bila čistog krvotoka (izvinjavam se ako jeste, ali onda joj baš nije dobro), međutim, meni je još veći hit voditeljka Rada Radenović, koja, iskreno, po meni ne bi trebalo da vodi ni izveštaj o vodostaju na radio Beogradu. Fascinantno mi je to što se ona unela u voditeljski posao toliko i složila takvu facu kao da ima keca u rukavu da dokaže kako je „najčistiji“ političar u zemlji zapravo krao i levom i desnom, ali ne, mi iz takve face dobijamo dijalog:

- A koja je tvoja omiljena pica?
- Kapričoza!
- A zašto?
- Pa zato što ima svega na sebi, i šunku i kačkavalj i pečurke
- Znači, ti voliš zato što ima i šunku i pečurke?
- Da
- Znači ... kapričoza?

I ajd' nema veze, to je Pink, lagane teme za nedeljno popodne, ali se onda u novinama pojavi intervju sa njom uz headline (parafriziram) – Kod nje nijedan gost nije pošteđen. Wow! Čega? Smora?

Naravno, kad čovek pomisli da je to vrh, dobije priliku da gleda Magazin In, u kojem još jedna vrhunska novinarka pre svega vodi emisiju u kojoj su u gostima Jelena Karleuša i Dragan Todorović, ako se tako zove gospodin radikal. I to naravno nije dovoljno, nego u emisiji dobijemo priliku da vidimo i ćerku Jelene Karleuše, koja je takođe gostovala, naravno nesvesna svega jer ima jedva nekoliko meseci, pa je čitava situacija delovala još primerenije.

Samo čekam, pravo da vam kažem, da se kod naših devojaka koje poštuju rad televizije Pink pojavi moda, poput one američke, da kupe i svuda nosaju o svojoj maloj tašni neku čivavu, baš kao što radi jedna od naših omiljenih umetnica, Seka Aleksić. Zamislite samo tu situaciju – tri najbolje drugarice ful doterane u minićima i izazovnim brusevima idu posle kontiša iz mate umesto časa iz geosa u shopping, a iz torbica im vire glave male Mrvice, Zvončice i Bjonde.

Mis'im, sad kad malo bolje razmislim, ako će im JK izbiti ideju čivava iz glave i uterati (da izvinete) mis'o kako je super imati decu, onda neka se šeta sa Atinom gde god hoće, čisto da na taj način pomogne borbu protiv bele kuge u našoj zemlji. Naravno, kada ove srednjoškolke makar završe srednju školu odnosno postanu punoletne, ne bih da me razumete pogrešno.

13th page



ASUS EEEBOX B208 NAJVEROVATNIJE U JUNU

Asus se priprema da tokom juna predstavi novi EeeBox B208 sa Atom 330 procesorom, ATI Radeon HD 4530 grafikom i HDMI izlazom. U prodaji će se prvo pojaviti u Velikoj Britaniji a cena će mu najverovatnije biti oko \$500 dolara.



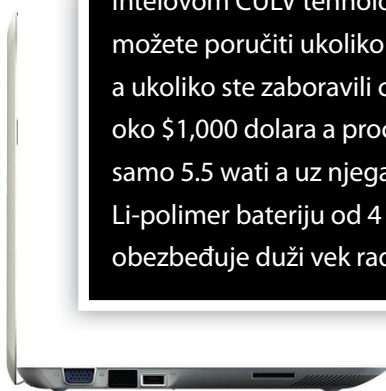
SKUPI FUJITSU LOOX M MINI LAPTOP

Netbook epidemija se nastavlja sa Fujitsu-ovom novom serijom LOOX M sa displejom od 10 inča, Intelovim Atom N270 procesorom, 1GB RAM-a, 160GB hard diskom, WiFi, Bluetooth 2.0 i tri USB porta. Ova prilično standardna konfiguracija će se uskoro pojaviti u prodaji u Japanu po ceni od \$611 dolara što je prilično skupo ako pogledamo slične konkurentske modele na tržištu.



S-SLIM X340 OVOGA MESECA U PRODAJI

Sećate se super zgodnog S-Slim X340 laptopa koji je MSI nedavno predstavio? E, pa, ovaj laptop sa Intelovom CULV tehnologijom možete poručiti ukoliko živite u SAD a ukoliko ste zaboravili cena mu je oko \$1,000 dolara a procesor troši samo 5.5 wati a uz njega dobijate i Li-polimer bateriju od 4 ćelije koja obezbeđuje duži vek rada.



SONY WALKMAN E SERIJA



Sony je za ljubitelje klasičnih USB MP3 plejera pripremio novu Walkman E seriju. U pitanju su modeli sa 2GB, 4GB i 8GB i svaki poseduje kolor LCD displej sa 3 linije koji će prikazivati samo osnovne informacije o muzici koju slušate, FM radio i bateriju koja pruža i do 28 časova slušanja muzike. Takođe svaki model će moći da menja boje maski a u prodaji će se pojaviti u Japanu sledećeg meseca.



ZUNE U PROLEĆNOM RUHU

Microsoft je pripremio novu seriju prolećnih dekoracija za vlasnike Zune plejera. Svi radovi su originalne kreacije umetnika APAK, Caroline Melis, i Linn Olofsdotte i pored dekoracija na samoj masi dobijate i ceon korisnički interfejs u istim motivima. Sva tri noviteta možete nabaviti preko online Zune prodavnice već sada, a cena je ista kao i za klasičan Zune.

BLUETOOTH 3.0 + HS I ZVANIČNO

Kao što je bilo i najavljivano Bluetooth SIG polovinom aprila predstavio zvanične specifikacije novog Bluetooth 3.0 + HS standarda. Prema najnovijim karakteristikama Bluetooth 3.0 koristi 802.11 protokol kao i Wi-Fi moduli i poboljšava brzine prenosa do čak 24Mbps. Ovakva poboljšanja svakako otvaraju čitav novi opseg primena Bluetootha u prenosu podataka tako da uskoro možemo očekivati nove mobilne uređaje sa sjajnim karakteristikama.



ION AUDIO TAILGATER IPOD SISTEM

Ukoliko tražite pravo pojačalo za vaš iPod sa kojim ćete plašiti komšiluk, za vas je najnoviji Ion Audio Tailgater iPod sistem. Povezuje sa se svim generacijama iPod-a a moguće je povezati i iPhone i iPod touch plejere. Tailgater poseduje i bateriju koja će obezbediti oko osam sati nezavisnog rada a na njega me moguće povezivati i druge instrumente i mikrofona.

MICROSOT USKORO PREDSTAVLJA WINDOWS MOBILE 6.5

Prema još uvek ne potvrđenim informacijama koje stižu sa WinMo bloga, Microsoft se sprema da konačno predstavi Windows Mobile 6.5 OS. Presentacija je zakazana za 11. maj na Tech Ed konferenciji i posetioći će imati priliku da vide karakteristike novog operativnog sistema za mobilne telefone o kojem se priča već dosta vremena. Nakon toga ostaje da vidimo kada će se i proizvođači mobilnih telefona odlučiti da predstave nove modele sa najnovijim Windows Mobile OS-om.



FLASH

Battlefield Heroes Open Beta najavljena za leto

Digital Illusions kaže da će njihova besplatna pucačina sa reklamama i podrškom za mikrottransakcije, Battlefield: Heroes, napokon ući u otvorenu beta fazu početkom ovog leta. Izdavač EA prvobitno je najavio da će igra izaći najkasnije 31. marta. Inače, GameTrailers ima nekoliko gejmplej klipova koji pokazuju igranje sa pešadijom i korišćenje vozila, i to na www.gametrailers.com/game/battlefield-heroes/6325.



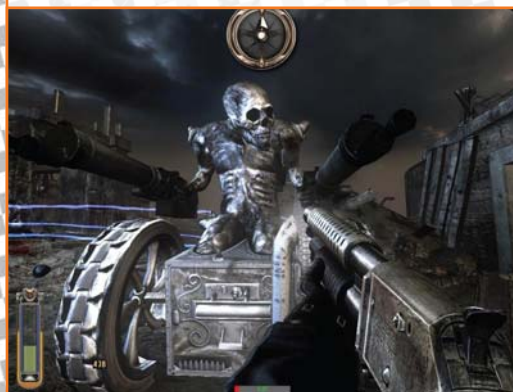
Screenshotovi koji potvrđuju izmenjen vizuelni stil Borderlandsa

Gearbox je na sajtu www.borderlandsthegame.com izbacio nekoliko screenshotova iz njihove pucačine sa rol-plej elementima, gde se vidi izmenjeni vizuelni stil u odnosu na početak razvoja igre, tako da igra sada koristi cell-shaded grafiku, iako je i dalje bazirana na Unreal 3 endžinu. Igra izlazi 31. oktobra za PC i obe konzole.



Necrovision zabranjen u Australiji

Pucačina Necrovision, mešavina akcije u toku Prvog svetskog rata i roštiljanja sa demonima direktno iz pakla, zabranjena je u Australiji. Cenzori ove zemlje izgrađene na kazneničkoj koloniji ocenili su da su efekti previše krvavi a upucavanje neprijatelja preterano brutalno i samim tim neprikladno, a detalje možete pogledati na <http://au.gamespot.com/news/6207872.html>.



Najavljen Painkiller: Resurrection

Najavljen je Painkiller: Resurrection, nastavak originalnog Painkillera od pre pet godina (Painkiller: Overdose je očigledno isključen iz "računanja") koji će biti izgrađen na unapređenom originalnom endžinu, sa svim modernim efektima kao što su motion blur i preforsirano dinamičko osvetljenje. Igra je za sada najavljena samo za PC, i to za poslednji kvartal ove godine.





KLAN INDUSTRIES

www.klanrur.co.yu

Odlična prodaja Left 4 Dead

Shacknews prenosi da je Valve rekao da je prodato preko 2.5 miliona kopija njihove hit multiplejer pucačine Left 4 Dead u prodavnicama, a ono što je interesantno je da je ukupan broj zasigurno mnogo veći, pošto Valve ovde nije uračunao prodate primerke preko downloada putem Steama, jer ove podatke ne otkriva.



Deus Ex 3 se vraća korenima

NowGamer prenosi neke izjave Jean Francois Dugasa, vodećeg dizajnera Deus Exa 3, koji kaže da će treći deo ovog akcionog rol-plej serijala svim silama težiti "vrednostima" prvog dela. Nivoi će takođe biti daleko prostraniji nego u drugom delu, a igra izlazi tokom godine za PC, PlayStation 3 i Xbox 360.



Najavljen S.T.A.L.K.E.R.: Call of Pripyat

Sergey Grigorovitch iz GSC Game Worlda javlja da će se na jesen pojaviti druga samostalna "ekspanzija" za S.T.A.L.K.E.R., zvana "Call of Pripyat". Inače, u novembru bi trebalo da izađe i "pravi" drugi deo ove igre, koji će nositi podnaslov "Apocalyptic" i na sreću neće koristiti X-ray endžin iz prethodnih Stalkera, već Crytekov CryEngine 2.

Epic radi na editoru za MMO igre

Kako saznajemo od jednog zaposlenog u Epicu, kineski odeljak ove firme radi na novom paketu, odnosno editoru koji se bazira na Unreal endžinu i koji će biti namenjen isključivo kreiranju MMO igara. Paket nosi naziv ATLAS, i uz licencu koja obuhvata UnrealEd i AtlasEd) moći će da ga kupe svi zainteresovani developeri. Za sada je licencirano već pet editora, ali nije otkriveno o kojim developerima se radi.

Blizzard kupio prava na Redneck Rampage

IncGamer prenosi da je Blizzard kupio prava na pucačinu Redneck Rampage iz 1997. godine i oba njena nastavka, što bi mogla biti misteriozna peta igra u razvoju o kojoj se moglo čuti proteklih nedelja na internetu. Redneck Rampage radio je Xatrix Entertainment (znamo ih po ekspanzijama za Call of Duty i Quake 2), koje je potom preimenovan u Gray Matter Interactive, a 2002. godine kupio ih je Activision i spojio sa Treyarchom.



BioShock 2 izlazi istovremeno za sve platforme

Sajt ComputerAndVideoGames.com objavljuje da će BioShock 2 izaći istovremeno za PC, Xbox 360 i PlayStation 3, za razliku od prvog dela gde je PS3 izdanje dobro okasnilo. Američki Game Informer prošle nedelje je napravio veliki preview igre, a ono što znamo je da se dvojka odigrava deset godina nakon prvog dela.

Assault on Dark Athena i ograničenje broja instalacija

Na Starbreezeovim i Atarijevim forumima pojavile su se žalbe kupaca novoizšloeg Chronicles of Riddicka, koji kukaju da igra ima sistem aktivacije koji dozvoljava samo tri instalacije, nakon čega igra postaje neupotrebljiva. Zato su igrači ponovili princip sa Sporeom, dajući loše ocene novom Riddicku na Amazonu, a Atari kaže da sistem aktivacije nije tako restriktivan kao što igrači preuveličavaju.



Ekspanzija za Final Fantasy XI

Play Online je počeo sa prodajem prve ekspanzije "A Crystalline Prophecy" za jedanaesti deo Final Fantasyja, kros-platformske igre koja je MMO naslov, za razliku od ostalih delova ovog serijala. Po planovima izdavača, trebalo bi da se pojave još dve ekspanzije, a izlazak prve poklopio se sa aprilskim apdejtom za igru, koji je takođe doneo novi sadržaj.



Modern Warfare 2 zakazan za 10. novembar

Izašao je prvi trejler za Modern Warfare 2, "nastavak" Call of Dutyja 4, koga razvija Infinity Ward i izdaje Activision. Definitivne platforme treba da budu objavljene mada je gotovo sigurno da su to PC, PlayStation 3 i Xbox 360, a trejler pokazuje da je datum izlaska 10. novembar ove godine. Bacite pogled na www.gametrailers.com/player/47179.html.

Najavljen Mount&Blade: Warband

Paradox Interactive najavljuje ekspanziju Mount&Blade: Warband za Taleworldovu hack & slash strateško-rolplejašku igru, a YouTube video na www.youtube.com/watch?v=K16blpGnd1o prikazuje detalje iz ekspanzije viđene na Game Developer konferenciji 09 prošle nedelje. Ekspanzija izlazi krajem leta.

Ascaron planira Sacred 3 uprkos bankrotu

Iako je Ascaron pred bankrotom, i dalje ne odustaje od izdavanja Sacreda 2 za Xbox 360, koji je dostigao goldmaster status i poslat na duplikaciju, a pritom i direktor Heiko tom Felde kaže da firma još uvek planira ekspanziju za "dvojku" kao i treći deo Sacreda. Želimo im sreću.

Gothic 3 community patch 1.7.1

Izašao je hotfix 1.71 za ranije izašli community patch 1.70 za Gothic 3, koji ispravlja neke manje probleme koje su igrači uočili tokom igranja verzije 1.70. Hotfix zahteva prethodnu instalaciju patcha 1.70, a može se skinuti sa nekog od brojnih mirrora na forum.jowood.com/showthread.php?p=2483777 i teži 129 MB.



Najavljen Fallout: New Vegas

Bethesda je objavila razvoj nove igre Fallout: New Vegas, koja neće biti ekspanzija za Fallout 3 već potpuno samostalna igra. Na sreću, Bethesda je samo izdavač dok se razvojem igre bavi Obsidian (znamo ih po Star Wars KotOR-u 2 i Neverwinter Nightsu 2). Igra bi trebalo da izađe istovremeno za PC i obe konzole negde tokom 2010. godine.

NCsoft i Paragon Studios

NCsoft javlja da će njihov interni razvojni studio, koji je preuzeo podršku za City of Heroes od Cryptic Studiosa, od sada biti poznat kao Paragon Studios. Studio će se pored održavanja ovog superherojskog MMORPG-a baviti i razvojem novih projekata.

Wolfenstein 3D izašao za iPhone

id Software danas je izbacio rimejk "oca" (ili bolje rečeno "dede") pucačina iz prvog lica, Wolfensteina 3D, za Appleov iPhone. Paket težak 9.9 MB košta 4.99 dolara i sadrži svih šest epizoda iz originalne igre, a postoje dva sistema upravljanja - prvi je pipkanje ekrana, dok se po drugom igrači kreću pomeranjem telefona u vazduhu. Igra se može kupiti u iTunes App Storeu, a ovde se može pročitati "dnevnik" Johna Carmacka gde je opisivao proces prebacivanja ovog starog naslova na iPhone.

Sacred 2: Fallen Angel patch 2.40

Ascaron je izbacio novi patch za svoj Sacred 2: Fallen Angel - udarni novitet u paketu 2.40 je podrška za PhysX fizičke efekte, a implementirano je i nekoliko nagomilanih zahteva igračke zajednice. Kompletan spisak izmena može se videti na forum.sacredeng.ascaron-net.com/showthread.php?t=58223, a download se može obaviti na www.nzone.com/object/nzone_sacred2_downloads.html.



Shadowbane se gasi

Ubisoft će, nakon više od pet godina rada, prvog maja ugasiti MMO igru Shadowbane, i to mesec dana nakon planova o resetu statistika igrača i uvođenju novih stvari u igru. Objava uključuje i detaljno objašnjenje fantazijskog lorea Shadowbanea ali nema nikakvih objašnjenja zašto se igra zapravo gasi, mada je u svetlu ekonomske krize jasno da nije pravila dovoljan profit.



Doom: Fall of Mars beta

"If Software" izbacio je beta verziju svoje besplatne igre Doom: Fall of Mars, koja nije pucačina iz prvog lica kao originalni Doom već je hack&slash rol-plej akcija u Diablo stilu, dok okruženje u potpunosti odgovara nivoima viđenim u prva dva Doooma. Download na ifsoftware.net/FOM.htm.

Dawn of War II demo na Steamu

Na Steamu se pojavio single-player demo Relicovog Dawn of War II, koji je težak 333 MB i daje deo kampanje koja je više nalik na akcioni RPG a manje na strategiju, tako da će se svideti, recimo, svima koji su voleli kampanju sa Beastmasterom u Frozen Throneu. Skinite ga sa store.steampowered.com/app/15680.



Dead Rising 2 će moći da prikaže šest hiljada zombija

PS3.IGN ima izveštaj sa Game Developer Conferencea 09 koji kaže da developer Blue Castle tvrdi da njihova igra Dead Rising 2 može da prikaže najmanje šest hiljada likova na ekranu u multiplejer režimu, što pored potvrde da će ovaj nastavak imati multiplejer podršku govori i da će u ovoj igri zaista biti moguće "slaganje" gomile zombija. Igra izlazi sledeće godine za PC i obe konzole.

Najavljen Max Payne 3

Firma Rockstar objavljuje da će upravo ona raditi treći deo Max Paynea (konkretno, Rockstar Vancouver studio), i da će u igri glavni junak biti Payne koji je sada u penziji ali i dalje nije uspeo da pobegne iz sveta nasilja i korupcije. Igra izlazi na zimu za PC i obe konzole.

PLAY!

Retro Play!

Maj 1999.

Kako proslaviti praznik rada, ako ne igrom? U tom duhu potražili smo igre koje su se igrale jednog davnog maja i podsetili nekih sjajnih naslova, nekih precenjenih, ali i nek ih koji su bili veliko razočarenje. Teško da maj 1999. može da nosi titulu “veličanstvenih 7” – ali je svakako bio zanimljiv mesec za neke igrače.

Total Annihilation: Kingdoms



Total Annihilation je bio iznenaadni hit, igra koja se iznenada pojavila i izborila za svoje mesto pod RTS suncem. Godinu i po dana kasnije postalo je jasno da je u pitanju bilo samo iznenađenje. Iako Kingdoms ima odličnu priču i četiri faksije, sama igrivost ovog naslova nije ni blizu originala. Zašto? Grafika nije ništa poboljšana, zvuk je užasan, igra je naglašeno spora, mnogo jedinica je potpuno beskorisno, sakupljanje resursa je lošije rešeno nego u većini RTS naslova... Naravno, bilo je upornih igrača koji su voleli Kingdoms, ali ih nije bilo mnogo, a šanse da im se broj poveća danas su jako, jako male.

Worms Armageddon

Ok. Svaki Worms je super, svaki Worms je igriv, zarazan, zanimljiv, zaslužuje samo superlative. Isto važi i za Armageddon. Jednostavnost igre i kontrolisanja crvica, spojena sa mnoštvom oružja i taktičkih mogućnosti su jedinstveni u svetu igara. Kada se na to doda prelepa 2D grafika i kvalitetna, a simpatična zvučna podloga, jasno je da imamo igru za sva vremena. Ili serijal za sva vremena, kada su Wormsi u pitanju. Ko god želi da se dobro zabavi igrajući se bilo sam, bilo u društvu, može to da učini bilo kada uz bilo koje Wormse.



R4: Ridge Racer Type 4



Ah Ridge Racer, jedan od najboljih trkačkih serijala prošle decenije, pomalo zapostavljen u Srbiji iz prostog razloga što ga nije bilo na PC-u. Ko je bilo kada probao neki RR, zna u čemu je trik – driftovanje u beskraj. Da da, postoje i “grip” vozila koja ne power-slideuju kroz svaku krivinu, ali fakat je da su drifteri brži i zabavniji. Jedna od onih igara koje su fanovi igrali dok nisu otključali i poslednji auto (a ima ih 300). R4 je značajan zbog još jedne stvari, Namcovog Jogcona – kontrolera koji je imao stilizovan “mini volan” na sredini (otprilike na mestu na kom su nešto kasnije analogni stickovi započeli život) i koji je bio dovoljno dobar da se prodaje i bez igre.

Might and Magic VII: For Blood and Honor

Iako su Heroji znatno popularniji od klot Might and Magica, iako Might and Magic VII nije tehnički superioran RPG -naprotiv, iako je izašao prebrzo posle šestice, pravi fanovi igara ovog tipa znaju zašto ga vole. Odličan sistem igre, mnoštvo odluka koje igrač mora da donese, a koje utiču na čitav svet, neverovatan osećaj slobode i nezamisliv broj avantura koje se mogu doživeti od početka do kraja igre. Sve u svemu, iako definitivno nije igra za sve igrače, čak ni za sve igrače RPG igara, M&M7 je igra koju će mnogi i danas voleti.



Street Fighter Alpha 3



Najbolji SF naslov za PlayStation je svetlost dana ugledao upravo 1. maja (mada neki kažu i 30. aprila...). Iako je PSX pre svega 3D mašina, Alpha 3 izvlači maksimum iz njegovih 2D mogućnosti i u isto vreme izgleda odlično i radi brzo. Sve ostalo što je učinilo ovaj deo Street Fighter serijala popularnim na arkadnim mašinama je tu. Pre svega, tri potpuno različita načina igre (X-ism, A-ism i V-ism), koji zahtevaju posebne taktike, stilove, pa na kraju i stanje uma, da bi neko postao majstor. O tome da se Alpha 3 igra i danas nema potrebe mnogo pričati. Ako neki serijal probija granice dugotrajnosti, to je Street Fighter.

Heavy Gear II

Fascinacija ljudi ogromnim robotima nije ništa novo, a krajem 20. veka je doživela vrhunac što se tiče PC igrača van Japana. Nakon što je Activision izdao prva dva MechWarriora, prava na taj serijal su pripala Microproseu, pa je bio potreban novi takmac. Nakon što je prvi Heavy Gear prošao uz zevanje publike, drugi deo je bio mnogo bolji. Najveća razlika je u tome što su ovde u pitanju robotizovani oklopi, a ne tenkovi, pa je i mobilnost veća. Dakle, za ljubitelje brzine i klasičnih pucačina – Heavy Gear II je dobar izbor. Ipak, ne toliko dobar kao sledeća igra.



MechWarrior 3



Drugi MechWarrior je bio sjajna igra u svakom pogledu, i malo ko je očekivao da ga treći deo dostigne. Srećom, osim očekivanog peglanja grafike, MechWarrior 3 uspeva da unapredi serijal i da dokaže da uvek može bolje. Jednom kada igrač savlada sve kontrole i nauči koje su taktičke mogućnosti odabranog Mecha, akcija dostiže vrhunac, a igrači ostaju oduševljeni. Da nije izašao i MechWarrior 4, trojka bi zaslužila apsolutne preporuke i danas. Ovako je samo igra koja mora da se nađe u kolekciji svakog ozbiljnog ljubitelja ogromnih robota.

EA Canada/EA Sports

Izlazi: 30. jun 2009.

Platforma: PlayStation 3, Xbox 360

Web: <http://fightnight.easports.com/>

PREVIEW

FIGHT NIGHT ROUND 4

Do pre samo godinu dana, situacija sa boksterskim igrama nije bila nimalo ružičasta. Novih naslova nije bilo na vidiku, a EA je u međuvremenu rasformirao tim zaslužan za Fight Night serijal. Upravo zbog toga je informacija da se radi na njegovom novom nastavku izazvala neverovatno interesovanje, za šta na svu sreću, postoje i dobro utemeljeni razlozi.



Kada se pojavio kao jedna od prvih igara za sadašnju generaciju konzola, *Fight Night Round 3* je skrenuo pažnju na sebe najviše zahvaljujući neverovatnim grafičkim kvalitetima, makar kada je reč o modelima samih boksera. Nažalost, to je bio jedan od retkih atributa koji su mogli da izazovu nepodeljeno oduševljenje. Kontrolni sistem je patio od vrlo ozbiljnih problema – osim što je izvođenje bilo presporo i robotizovano, mogućnost pariranja udaraca gurnula je igru više ka arkadnim vodama. Ne treba zanemariti i dva dodatna nedostatka – broj boraca bio je značajno manji nego u *Fight Night-u 2* a karijera neshvatljivo unazađena. Ipak, sve ovo je stvar prošlosti, iako se na prvi pogled čini da neki elementi nisu mnogo izmenjeni u ovom nastavku. Na primer, u odnosu na *Round 3*, vizualne karakteristike naizgled nisu posebno unapređene, što se vidi po samim bokserima koji ne izgledaju mnogo bolje. Za to međutim postoji više opravdanja. Prvo, očigledno je da je mnogo veća pažnja nego do sada posvećena elementima oko ringa, pre svega publici, što bi moglo da znači da ćemo konačno imati osećaj da zaista učestvujemo u velikom sportskom spektaklu. Takođe, frame rate je sa 30 podignut na impresivnih 60, pa i ne treba komentarisati koliko će to značiti u praksi. Ono na

šta je takođe potrošen veliki deo snage Xbox 360 i PlayStation 3 sistema (na kojima će se *Round 4* jedino i pojaviti) jeste potpuno nov engine za animacije i kontakt. Konkretno, to znači da tela boksera više nisu statična, već ćete u realnom vremenu moći da vidite kontrakcije mišića prilikom svakog pokreta, ali i i znoj koji leti kroz vazduh nakon udaraca! Ako se i ova novina može podvesti pod kozmetički efekat (mada nema nikakve sumnje da će mnogo pomoći u povećanju realizma), ista konstatacija ne važi za sistem kolizije. Naime, u ranijim simulacijama boksa, uvek je postojao nevidljivi zid između boraca, koji je onemogućavao da im se potpuno približite, sve zbog toga da bi se izbegli problemi sa preklapanjem tekstura. Sada je i taj nedostatak rešen, tako da svojim protivnicima možete da prilazite koliko želite, što je posebno bitno u slučaju da vodite niskog i agresivnog borca, kakav je Mike Tyson! Činjenica da se u igri (konačno) nalazi verovatno najtalentovaniji i sigurno najatraktivniji bokser kojeg je svet ikada video, jedan je od razloga zbog kojih novi *Fight Night* privlači toliku pažnju. Osnovna

ideja jeste upravo u tome da koristite prednosti svakog borca, tako je nemoguće da prosto izgradite jedan stil i zatim ga do besvesti primenjujete bez obzira koga kontrolišete. Iako još nije objavljen kompletan spisak boksera, sigurno je da će ih biti više od 40, što predstavlja apsolutni rekord. Među akterima će pored Tysona i neizbežnog Muhammad-a Ally-ja biti i Lennox Lewis, George Foreman, Joe Frazier, Tommy Morrison, James Toney, Roy Jones Junior, pa čak i Kelly Pavlik, koji se nedavno pojavio u konkurentskom *Prizefighter-u*. Nažalost, kako stvari stoje, mnogi veliki šampioni iz prošlosti i sadašnjice biće izostavljeni, uključujući tu i braću Kličko, ali s obzirom na izuzetno komplikovan proces licenciranja, mislimo da je krajnje neumesno to navoditi kao veliku manu. Ipak, čak i taj problem će ovoga puta moći da se ublaži na najbolji mogući način, zahvaljujući create a fighter opciji koja će

Tyson: The Movie

Za sve ljubitelje najmlađeg svetskog šampiona u istoriji teške kategorije, ali i fanove boksa uopšte, dokumentarni film pod ovim nazivom predstavlja izuzetno interesantno ostvarenje. U 90 minuta smeštena je celokupna životna priča podjednako obožavanog i omraženog sportiste, koja daje daleko realniju i kompletniju predstavu o njegovom liku i delu, često sakrivenu iza iskrivljene medijske slike. Film koji uspeva da nas činjenično ubedi da u čuvenom meču sa Evander-om Holifield-om (u kojem mu je Tyson odgrizao parče ušne školjke) ni izbliza nije sve bilo crno-belo, mora da zasluži preporuku. DVD i blu-ray verzije su objavljene u trenutku dok čitate ovaj tekst.





dozvoljavati da kreirate boksera (nadamo se, više od nekolicine) i zatim ih ubacite u karijerni režim! Sigurni smo da će se nakon pojavljivanja igre na internetu naći veliki broj formula za pravljenje likova koji će makar smanjiti broj borbi protiv generičkih protivnika.

Što se tiče same akcije u ringu, ona je osmišljena daleko bolje nego do sada. Osim što je pariranje udaraca potpuno izbačeno, više ne postoji svega par predefinisanih tačaka u koje možete da ih zadate. Praktično, celokupna gornja polovina tela predstavlja metu, a vrlo je moguće da samo blago zakačite protivnika ako on krene da uzmiče. Takođe, u odnosu na prethodnike, mnogo manje ćete moći

da se pouzdate u klasično blokiranje, naročito ako je protivnik u boljem stanju od vas. Eskivaže se zato čine kao pametnije rešenje, ne samo zato što ćete na taj način sačuvati energiju, već i eventualno stvoriti šansu za zadavanje kontra udarca, koji može da grogira protivnika, makar bio i sam početak meča.

Kontrolni sistem je modifikovan u smislu da više ne postoji mogućnost napadanja preko samih tastera, već isključivo putem desnog analognog stick-a, ponekad u kombinaciji sa komandama na poleđini kontrolera. Između rundi, više nećete biti u ulozi cutman-a, već ćete imati ponuđene opcije za obnovu snage, energije ili „krpljenje“ lica, što baš i ne deluje kao

naročito interesantno rešenje. Nadajmo se makar da će saveti trenera ovoga puta imati upotrebnu vrednost.

Nažalost, o online režimu i legacy modu (koji u stvari predstavlja karijeru) za sada se ne zna praktično ništa, pa samo ostaje nada da će i ovim elementima konačno biti posvećena puna pažnja.

I pored toga što je još uvek ostalo dosta nepoznanica, *Fight Night Round 4* definitivno spada među igre koje treba očekivati sa nestrpljenjem. Priznaćete, za jednu sportsku simulaciju to predstavlja zaista veliki kompliment.





Da li ste znali da na svetu postoji preko 30,000 razlicitih vrsta orhideja, da je veštacki stvoreno još preko 100,000 vrsta, da se one smatraju najsavršenijim primerkom cvetne evolucije na planeti i da je jedna od najpoznatijih vrsta orhideje zapravo - vanila?

Nismo ni mi.

Ali smo videli na Wikipediji.

www.tech-industry.com

BATTLE FORGE

EVOLUCIJA STRATEŠKIH IGARA

Postani junak epske priče o ratu u svetu fantazije.

- Sagradi armiju pomoću virtuelnih karti.
- Osvajaj i trguj kartama da bi povećao kolekciju.
- Igraj u timovima od 2, 4 ili 12 igrača.
- Instant akcija - prizovi jedinice u srce bitke.
- Koristi božanske moći da bi uništio protivnika.
- Zasluži nagrade i unapredi svoje jedinice

Isprobaj na — www.battleforge.com



INTERNET
KONEKCIJA
NEOPHODNA
ZA IGRO



PHENOMIC
AN EA STUDIO

PC
DVD
ROM

12+
www.pegi.info

© 2009 Electronic Arts Inc. EA, the EA logo, BattleForge and Phenomic are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. All other trademarks are the property of their respective owners.

Wanted: Weapons of Fate

Mark Millar je prilično zanimljiv strip autor. Često ima velike ideje, ali još češće mu je završnica stripa nedorečena. Wanted je jedno od njegovih dela koje je "celo". Hollywood ga je malo iskasapio filmom, a sada je vreme da vidimo kakva je igra koja je po filmu rađena.



The Godfather II

Još jedan pokušaj da se najpoznatija mafijaška familija preseli u svet igara. Iako nismo preterano oduševljeni, pomak unapred se vidi i Kum 2 je sasvim ok igra za one koje zanima ta tematika.



- | | |
|----|-------------------------------------|
| 30 | The Last Remnant |
| 32 | BattleForge |
| 36 | The Godfather II |
| 38 | C&C Red Alert 3: Uprising |
| 40 | Tom Clancy's H.A.W.X. |
| 44 | Wheelman |
| 46 | Wanted: Weapons of Fate |
| 48 | Stormrise |
| 50 | Dark Sector |
| 52 | Death Track: Resurrection |
| 54 | The Path |
| 58 | Outcry |
| 60 | Fright of the Bumblebees |
| 62 | Ceville |
| 64 | Leisure Suit Larry: Box Office Bust |
| 66 | Mad World |
| 68 | Castlevania: Judgment |
| 70 | Pro Evolution Soccer 2009 |
| 72 | Grand Theft Auto: Chinatown Wars |

SISTEM OCENJIVANJA

Kako bismo vam pomogli da pronađete pravu igru za sebe, PLAY! magazin promoviše i sistem ocenjivanja od 1 do 100. Naš sistem nije toliko detaljan niti rigorozan jer većinu stvari možete saznati iz "quick facts" polja, pa se tako deli na tri sfere:

Od 100 do 80

"Orange zona" - U pitanju su zaista jako kvalitetne igre koje svakako ne bi trebalo da propustite, pa možda čak i ako niste ljubitelj određenog žanra.

OCENA

84

Od 80 do 60

"Yellow zona" - U pitanju su igre koje su svojim kvalitetom "tu negde", i koje zaista predstavljaju kvalitetne igre, ali im fali "ono nešto", što bi ih učinilo zaista kvalitetnim naslovima. Ipak, u većini slučajeva, ne bi trebalo da ih propustite.

OCENA

68

Ispod 60

"Gray zona" - Ovo u igre koje su skromnijeg kvaliteta i koje bi trebalo da probate samo ako ste potpuni fanovi određenog žanra ili ljubitelj serijala kojem igra pripada.

OCENA

22



Square Enix / Square Enix

Web: <http://na.square-enix.com/remnant/>

THE LAST REMNANT

Na radost svih fanova kvalitetnog japanskog RPG-a, poznati razvojni studio Square Enix je napravio PC verziju igre The Last Remnant. Iako ovaj naslov nije dobro prošao na konzolama X360 i PS3 zbog brojnih tehničkih problema, lošeg framerate-a i neoptimizovanosti same igre, PC verzija je mnogo bolja. Skoro svi problemi tehničke prirode su rešeni, vreme učitavanja je osetno smanjeno a i sam gameplay je doživeo par izmena. sisteme.

autor: Vladislav Herbut

Glavni junak Rush je u potrazi za svojom mlađom sestrom ali vremenom će ta njegova avantura dostići epske razmere. Političke intrige između gradova vremenom će prerasti u oružani sukob a pojava nove sile pod vođstvom čoveka poznatijeg kao Conqueror će dovesti u pitanje opstanak cele zemlje. Cela priča se vrti oko moćnih

predmeta koji su ostaci drevne civilizacije. Ovi predmeti pod se nazivaju Remnant i svaki grad poseduje jedan veliki koji mu služi kao zaštitnik. S obzirom da su ovi predmeti jako moćni, ne može svako da se veže za njih i da ih koristi. Ali Conqueror će to raditi sa neverovatno lakoćom što će dodatno uzdrmati samopouzdanje lordova koji vladaju gradovima. Vi se

naravno nalazite u centru svega toga. Ipak nećete biti sami već ćete kao pomoć imati malu armiju heroja i plaćenika. Priča u igri je veoma dobra, bogata video sekvencama koje upotpunjuju doživljaj, ali to nije ništa čudno ako poznajete rad razvojnog studija Square Enix, poznatog po svom serijalu igara Final Fantasy. To znači da će igra biti puna preokreta, emotivnih momenata i sličnih detalja koji čine dobru RPG priču.

Sve ovo dosad deluje manje-više kao standardi RPG, ali već prilikom prve borbe shvatićete po čemu je ova igra posebna. Borbe su odrađene na veoma zanimljiv način iako će vam u početku delovati prilično konfuzno. O čemu se zapravo radi? S obzirom da se sa svim izazovima ne součavate sami već vodite družinu koja će u drugom delu igre brojati priličan broj članova, nezgodno bi bilo kada bi svakom od njih ponaosob izdavali komande. Zato vaše likove organizujete u odrede koji se nazivaju unije i komande izdajete celoj uniji. Borba se odvija na poteze i kada





podelite zadatke svim unijama možete uživati u prelepim animacijama.

Svaki lik u igri poseduje osnovne osobine i posebne veštine nazvane arts, što je zajednički naziv za borbene veštine i magije. Nemate direktnu kontrolu kada je u pitanju razvijanje likova već oni sami automatski unapređuju one veštine koje koriste u borbi. Vi eventualno možete da im zabranite korišćenje neke od veštine ako želite da se fokusiraju na neke druge. Razlog ovakve autonomije je to što je maksimalni broj članova vaše družine 50 od kojih 18 možete da vodite u borbu. Zamislite količinu mikromenadžmenta ako biste morali sa svakim od njih da se ponaosob zabavljate. Ovakvim načinom izvođenja ubrzan je tempo igranja, što ne znači da je igra zbog toga lakša i da ćete je brzo završiti.

Gradovi su centri svih dešavanja. U njima možete obavljati kupovine, regrutovati nove plaćenike u gildama, proveriti koji zadaci su aktuelni, unapređivati svoje oružje ili čak napraviti novo i obilaziti

krčme u kojima možete čuti lokalne glasine i dobiti neki od sporednih misija. Sporedne misije su takođe biti jer su nagrade često dobre a završetkom nekih dobijate mogućnost i da regrutujete posebno jake plaćenike. Naravno ove misije nisu obavezne ali vam svakako mogu olakšati dalji tok igranja pogotovo ako se uzme u obzir kvalitet plaćenika koje možete otključati.

Unapređivanje i pravljenje oružja je takođe zanimljiv segment ove igre. Na početku igre će vam se pridružiti mali robot pod nazivom Mr Diggs, kojem je pravo zadovoljstvo da obavlja rudarske i ostale sakupljačke poslove za vas. Na svakoj teritoriji nalazi se par tačaka sa resursima na kojima možete upotrebiti ovog malog simpatičnog robota da vam prikupi neke sirovine. Ove sirovine se kombinuju sa predmetima koje dobijate nakon borbi koji su često delovi tela ubijenih protivnika i iskreno postoji par pomalo morbidnih (ko koristi nečiju jetru u izradi oružja?!?). Da biste pravili oružje i prateću opremu trebaju vam planovi, a njih ćete nalaziti usput, u kovčezima razbacanim po mapi.

Pored glavnog zadatka možete se slobodno kretati po svetu, otključavati nove teritorije, raditi sporedne misije i zadatke iz gildi, prikupljati resurse ili jednostavno ubijati protivnike kako biste podigli borbeni nivo družine, sakupljali predmete i zlato. Ako izuzmete glavni cilj igre, može se reći da je The Last Remnant prilično nelinearna igra i da imate veliku slobodu.

The Last Remnant je pravo osveženje u žanru RPG igara na PC-u, zato što dugo nije bilo japanskih RPG-ova za PC, zatim zbog interesantnog načina izvođenja borbi, nelinearnosti i činjenice da će vam biti potrebno nekih 60-70 sati ako želite da završite i sve sporedne misije. U te sate nije uračunato farmovanje resursa i obavljanje zadataka iz gildi tako da ćete sigurno kvalitetno potrošiti mnogo slobodnog vremena.

Kao i kod većine konverzija sa konzola na PC, i u ovom slučaju je preporučljivo da posedujete neki dobar analogni gamepad, jer ćete se prilično olakšati upravljanje, mada ni kombinacija miš+ tastatura nisu loš izbor. U svakom slučaju topla preporuka svim fanovima japanskog RPG, pa čak i onima koji to nisu.

The Last Remnant

Za: Nelinearnost. Odlična grafika. Interesantan način izvođenja borbi. Dužina igre. Dobra priča

Protiv: Sitniji bagovi. Sistem borbe u početku deluje konfuzno.

Minimalna konfiguracija: CPU 2 GHz, 1.5 GB RAM, VGA nVidia GeForce 8600 sa 256 MB

Test konfiguracija: Konfiguracija CPU Intel Pentium D Dual Core 3.0 GHz, RAM 2 GB DDR2, VGA nVidia GeForce 8800GT 512 MB DDR3 u rezoluciji 1280x1024 sa maksimalnim setovanjima omogućila je Rush-u da uspešno pronađe sestru

Kontakt: <http://na.square-enix.com/remnant/>

Cena: oko 30 eura

OCENA

85

PC, Xbox 360,
PlayStation 3



EA Phenomic/Electronic Arts
Web: www.battleforge.com

BATTLEFORGE

Mešanje raznih žanrova je veoma ambiciozan potez i retko je imao uspešan ishod. Većina igara tog tipa je neslavno završila jer je uvek sve delovalo prilično nedoradeno. Srećom po nas, u ovom slučaju igru potpisuje Electronic Arts i shodno tome imamo velika očekivanja.

autor: Viktor Vidosavljević

Srž igre je strategija i na prvi pogled se nimalo ne razlikuje od većine današnjih naslova. Kada se malo dublje zagrebe, da se primetiti da BattleForge nije baš samo strategija u realnom vremenu. Uvođenje sistema karata, TCG-a (Trading Card Game), donosi potpuno drugaciji pristup. Umesto baraka, fabrika i sličnih propratnih građevina, ovde samo postoji par odbrambenih i par ofanzivnih građevina koje stoje igraču na raspolaganju, a jedinice se prizivaju aktiviranjem karata. Kako bi karta bila aktivirana, a jedinice bačene u žar bitke, potrebne su dve stvari. Prvo, potrebno je kontrolisati dovoljan broj orbova one boje koja vam je potrebna za

prizivanje karata, a drugi uslov je da igrač ima dovoljno resursa kog dobijamo od kula koje sagradimo na nekim od mnogih mesta gde se ovaj izvor moći nalazi. Tako stečene resurse možemo upotrebiti i za izgradnju novih kula i orbova, a ne samo za prizivanje novih jedinica.

U igri postoje 4 glavna špila: Nature, Shadow, Fire, Frost. Svaki od špilova ima svoje prednosti i nedostatke, a cilj igrača je da napravi što bolji set karata koji će iskoristiti sve prednosti dekova koje meša. Svako može napraviti svoj, jedinstven špil, a pošto nema ograničenja u broju tako kreiranih špilova, lako se dolazi do

zaključka da postoji maltene bezbroj mogućih kombinacija za pravljenje jednog seta karata. Imajući u vidu već pomenutu činjenicu da se karte aktiviraju pomoću orbova, nije pametno ukrštati više od dva špila, jer je jako teško kontrolisati dovoljan broj orbova koji su potrebni da bi sve jedinice bile iskorišćene. Primera radi, ako u svoj tim ubacite najjače i najzahtevnije jedinice iz svakog špila, biće jako teško, da ne kažemo neizvodljivo, aktivirati ih sve. Ne bi nas ni AI, a kamoli pravi igrač, pustili da se razvijemo i zauzmemo toliko orbova za sebe kako bi mogli da upotrebimo svu tu moć.





Igra posедуje PvE i PvP i vidljiv je veliki kontrast između ta dva moda. U borbi protiv drugih igrača, do izražaja dolaze sve one veštine koje pojedinac ima. Veština sastavljanja dobrog špila karata, koji može da se suprotstavi svakoj pretnji, brzo zauzimanje dodatnih ekspanzija i širenje moći u cilju aktiviranja što boljih karata i naravno pobeđe, kreiranje dobre strategije u odnosu na protivnika i brze reakcije na sve što se događa. Ovo poslednje se odnosi na snalazljivost u

svakom trenutku, jer iako nema "Fog of War" svako može aktivirati svoje karte svuda gde ima sopstvenih kopnenih jedinica, čak i u sred protivničke baze. Imajući to na umu, svako mora dobro da razmisli kako treba trošiti resurse, jer čak i male količine ponekad mogu da spase stvar. Igrač uglavnom započinje sa jednim orbom i par izvora energije. U tom trenutku omogućen je pristup samo

osnovnim jedinicama čija zahtevnost ne prelazi taj jedan orb i cilj je što brže širenje i zauzimanje što većeg broja orbova i izvora moći kako bi dobili pristup jačim i moćnijim jedinicama.

PvE se zasniva na kampanji koja je je ostala bez dobre priče koja bi privukla pažnju. Igrači su u ulozi Skylord-a, besmrtnih stanovnika ogromne leteće tvrđave poznatije kao Forge i zadatak im je da siđu na tlo i unište pletnju (Twilight curse) koja se neprestano širi. Iako to, što nam se u pri mah prezentuje, deluje





prilično otaljano i šturo, knjižica koju možemo naći u meniju nam do tančina objašnjava kako se šta izdešavalo i zašto smo baš sad mi došli. Pre mnogo godina, bogovi su od glavnog lika napravili SkyLorda zbog njegovog ogromnog uspeha u borbi sa džinovima. Nakon nekoliko godina, provedenih u prizivanju fantastičnih stvorenja, taj heroj mora da pomogne čovečanstvu jer su bogovi zatajili. Iako je to sve lepo opisano, bilo bi lepše da su na neki, malo približniji i primamljivi način prezentovali celu tu priču. Ovako će se nekolicina igrača upustiti u čitanje, dok će većina biti zbunjena dešavanjima u priči. Misije prelaze ili sami, ili u društvu ostalih igrača koji se nalaze sa vama na serveru. Ta činjenica, da ne možete sami da rešavate misije, donosi i trunku MMO-a u celu, već dovoljno zamršenu priču. Većina misija se igra u više igrača i svako od njih ima svoj zadatak koji mora da odradi kako bi ishod misije bio dobar. To pomalo zna da iznervira ukoliko se u partiji pojavi igrač koji se ne trudi dovoljno ili ne može da nađe rešenje za određenu situaciju, a nisu retke misije gde samo pojedinac može da završi njemu svojstven zadatak bez kog se misija ne može uspešno privedi kraju.

Prelazanje PvE misija i pobeđivanje protivnika u PvP borbama donosi pristup specifičnim nadogradnjama koja se mogu primeniti na pojedinim kartama. Neke nadogradnje mogu biti malo unapređenje, dok druge mogu vašoj slaboj karti mogu udahnuti novi život. Sistem nadogradnje je prilično koristan i zabavan, ali su nagrade prilično nasumične, tako da ne treba polagati previše nade da ćete stalno dobijati nadogradnju koja vam je potrebna. Za svaku nadogradnju karata potrebno je

izdvojiti određenu količinu zlatnika ili PvP tokena, što zavisi od toga da li je nadogradnja iz PvE misije ili PvP arene.

Sistem komunikacije u igri je još jedan veliki minus. Sve se svodi na chat koji se odvija u malenom non stop spamovanom prozoru. Pored svih tih redova teksta, sigurno nećemo ni primetiti kada nam je saigrač poslao neku bitnu poruku. Srećom, misije nisu previše komplekse i jedna zabodena zastavica na mini mapi će biti dovoljna da vašem saigraču pojasni šta da uradi.

Špil sa vremena na vreme, pored već navedenih unaređenja, možemo osvežiti i novim jedinicama koje dobijamo od kupovine bilo celog paketa karata ili pretraživanjem aukcija koje su napravili drugi igrači. Kupovina se vrši pomoću BFP (BattleForge Points) kojih na početku igre dobijamo 3000. Svaki buster set pojedinačno košta 250 poena, ali ukoliko se kupi ceo tom, koji sadrži šest dekova, da se uštedeti 250 BFP koji mogu dobro da dođu u nekim drugim situacijama. Ukoliko ne vidite potencijal u nekoj od karata koje ste dobili u busteru, možete ih staviti na aukciju i tako povratiti određenu količinu BFP. Ukoliko ste već upoznati sa igrom, možete slobodno preskočiti kupovanje dodatnih dekova i početnih 3000 BFP iskoristiti na aukcijama za karte za koje ste sigurni da su potrebne u savršenom špil. Kada potrošite sve poene, bilo na aukcije ili na kupovinu dekova, možete dodati još istih, ali ovoga puta ili uz novčanu naknadu (preko sajta ili kupovinom koda koji se unosi u igri).

BattleForge pruža mnogo i sigurno će naći svoje mesto pod suncem, jednostavno dobra mešavina koja je jedinstvena,

BattleForge

Za: Inovativan gejملهj, odličan PvP

Protiv: Loša priča

Minimalna konfiguracija: Pentium 4 na 1.8GHz, 512MB RAM-a (XP) / 1GB RAM (Vista), 256MB grafička kartica sa podrškom za 2.0 Shader

Test konfiguracija: AMD 5000+, 4GB RAM, ATI Radeon 4850 – radi odlično na 1440 x 900.

Kontakt: www.extremec.rs

Cena: 3999 din

OCENA

81

PC

igriva i zanimljiva. Jedini žal ostaje što razvojni tim nije uložio još malo truda da neki segmenti igre budu malo bolji. Ovako imamo solidan paket koji će nam doneti dosta zabave, ali koji nam neće biti prioritet već nešto što ćemo igrati kad se nađe malo slobodnog vremena.



ZA DOBRU SVIRKU NISU TI POTREBNI INSTRUMENTI



**ULTIMATIVNA
GITARA**



**ULTIMATIVNI
BUBNJEVI**

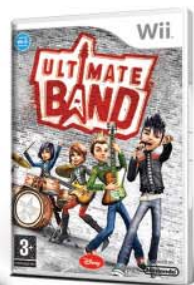


**ULTIMATIVNI
PEVAC**



NINTENDO DS

Wii



© Disney. All rights reserved. NINTENDO DS, Wii AND THE Wii LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.
Product names and/or visuals shown are of product currently in development and may be subject to change

Electronic Arts/Electronic Arts
Web: <http://godfather2.ea.com/>

THE GODFATHER II

Kao što je dobro poznato, Godfather odnosno Kum, jedan je od najpoznatijih filmova na planeti i svakako jedno od najpoznatijih dela Frensis Forda Kopole. Međutim, koliko je Godfather kao film bio originalan, toliko kao video igra nije, pa ne treba da čudi što prvi deo nije prošao nimalo zapaženo. Šta više, bio je popularniji po tome što ga je i sam Kopola „napljuvao“ nego po tome što je bio alternativa uspešnoj Mafiji.

autor: Milan Dukić

U drugom delu igre pokušavate da pomognete Don Korleoneu da dostigne staze stare slave. To ćete činiti sa šačicom svojih saradnika koja će se vremenom širiti i postajati sve veća. U prvim trenucima će vam se činiti da možete uticati na to kuda se kreće ova igra tako što birate različite odgovore u dijalozima, međutim, kada shvatite da bez obzira na sve igra ima jednu rutu kojom

ide i samo jedan završetak, verovatno ćete i bez gledanja klikatati po opcijama odgovora samo da biste što brže završili dijalog.

Godfather 2 se u suštini zasniva na ubijanju, odbrani od neprijateljskih „porodica“, ponovnom ubijanju i tako u krug. Čini se da je u potpunosti izostao element produbljene radnje i osećaja

da zaista pripadate mafijaškoj porodici kojeg je prvi deo igre nekako sa sobom čak i uspeo da donese. To takođe znači da nećete imati preteranu satisfakciju dok se penjete uz lestvicu uspeha ka poziciji glavnog baje kriminalca, pa će vam jedina razonoda biti sporedne misije koje imaju interesantne zadatke i koji predstavljaju kratkotrajnu zabavu.





Takođe, svoje mafijaše možete unapređivati kroz svojevrzni RPG sistem što je donekle pohvalna opcija, jer vam omogućava da napredujete, da pažljivo gradite svoj tim i vodite računa o tome ko će se „specijalizovati“ za koju od uloga u „ekipi“, ali će čitav taj napredak biti bez pravog testa u „stvarnosti“ kada znate da ćete samo ubijati protivnike iznova i iznova, i to kroz tri veća grada u Americi.

Kada govorimo o negativnim stranama igre, ne možemo a da nepomenemo jako lošu tehničku izvedbu, koja se ovde razdvaja na dve jasne celine. Na prvom mestu, tu je izvođenje u samoj igri, koje je katastrofa. Kontrole su loše, likovi ne

reaguju kako treba i čini se i da vaše naoružanje ne reaguje baš kako bi se očekivalo. Pored toga, drugi deo tehničke manjkavosti odnosi se na grafiku, koja podseća kao da je iz nekih starijih video igara, a ne iz najnovijeg EA hita. Loše teksture, mali broj modela, nemaštovito okruženje ... samo su neki od razloga zbog kojih vam se grafika uopšte neće dopasti.

Utehu možete potražiti u multiplayer modovima koji poseduju određenu maštovitost i prilično su zabavni za igranje, posebno ukoliko nađete dobru ekipu na internetu.

The Godfather II

Za: Zanimljiv RPG sistem, multiplayer modovi

Protiv: Grafika, zvuk, izvođenje

Minimalna konfiguracija: Intel Core 2 Duo na 1,86GHz, 1GB RAM, 3D grafika sa 128MB

Test konfiguracija: Intel Core 2 Duo 2,2GHz, 3GB RAM, GeForce 8800GT

Kontakt: www.extremecc.rs

Cena: 3499 dinara

OCENA

74

PC, X360, PS3





Brenda Snow
SPECIAL REPORT CONTINUES

NEWS 3

EA LA/Electronic Arts

Web: www.commandandconquer.com

COMMAND & CONQUER RED ALERT 3: UPRISING

Interesantan potez EA-a je ovaj Uprising. Standalone ekspanzija koja se za male (relativno) pare može svući samo i isključivo preko interneta. Šta je cilj ovog poteza? Pogledati kako piraterija utiče na igre koje se ovako distribuiraju? Smanjiti troškove štampanja nečega od čega se mnogo i ne očekuje? Šta god da je u pitanju, nas igrače bi trebalo da zanima samo da li je igra/ekspanzija dobra. Odgovor uopšte nije jednostavan.

autor: Luka Zlatić

Kada se površno pogleda, ima tu mnogo pluseva. Audio-vizuelno, Uprising stoji rame uz rame sa RA3, dakle tu problema nema. Duhovite FMV sekvence između misija, koje prikazuju zgodne devojke i ismevaju B produkciju su na mestu. Sulude jedinice, koje niko normalan ne bi izmislio su takođe tu, a kada se zna da Uprising nema multiplayer komponentu, jasno je i da su potpuno nebalansirane i osmišljene upravo da bi se igrači izvlačili iz suludih situacija u koje su ubačeni. I tu dolazimo do ključne stvari kada je ovo proširenje u pitanju. Dizajn misija i njihov balans.

Igra počinje misijom u kojoj je nemoguće pobediti bilo kakvim taktiziranjem i vojnom silom. Važno je provući se i izbegavati protivnike do srećnog kraja. Nije prvi put da se misije ovog tipa ubacuju u RTS, i ponekad im se desi da budu zanimljiva promena u odnosu na klasičnu "izgradi bazu-sakupi resurse-zgazi





protivnika" strukturu, to je čak dobro urađeno i kasnije u Uprisingu. Ali ovoga puta, misija je veliki promašaj. Situacija postaje nešto bolja u kasnijim misijama, koje su ponekad i zabavne rame uz rame sa osnovnom igrom, ali često nisu. Zapravo ostaje utisak da će se Uprising zaista dopasti samo igračima koji uživaju u tome da se nađu na rubu poraza, a onda u pravom trenutku na pravom mestu iskoriste neko deus ex machina rešenje. Ostali će pronaći par misija koje su super, ali i nekoliko onih koje će smarati i previše.

Najsvetliji trenuci su svakako oni u kojima igrač vodi Yuriko Omega, kulni favorit igrača još iz Red Alerta 3. Naoko japanska srednjoškolka, ova devojka je zapravo

smrtonosno telepatsko oružje koje je sposobno da snagom volje uništi sve pred sobom. Iako više podsećaju na dungeon crawler nego na RTS, ove tri misije su vrhunski doživljaj, i samo zbog njih zaista i vredi igrati ovu ekspanziju. Sve ostalo je već viđeno i sigurno neće privući ljude koji nisu fanovi Red Alert serijala.

Dakle, ne može se reći da Uprising predstavlja pravu ekspanziju, niti je obavezan DL. Misije sa Yuriko su super i neke jedinice su genijalne, ali to jednostavno nije dovoljno. Ovaj dodatak, dakle preporučujemo samo kolekcionarima i fanovima koje ne zanima multiplayer. Što se ostalih tiče, bolje da sačekaju neku pravu RA3 ekspanziju.

Command & Conquer Red Alert 3: Uprising

Za: Grafika, zvuk, humor i akcija su na nivou. Yuriko.

Protiv: Nema multiplayera. Misije nisu očekivanog kvaliteta.

Minimalna konfiguracija: Prozessor na 2.2Ghz, 1GB RAM, GeForce serije 6/ATI X800 ili jača grafička kartica.

Test konfiguracija: C2Duo E8600, 4GB RAM-a i ATI 4870 – igra radi savršeno sa maksimalnim detaljima u full HD rezoluciji.

Kontakt: <http://eastore.ea.com/>

Cena: oko 20 evra

OCENA

70

PC



Ubisoft Romania/Ubisoft
Web: www.hawxgame.com

TOM CLANCY'S H.A.W.X.

autor: Vladimir Dolapčev

Realistične simulacije letenja odavno su otišle u penziju, što je simbolično označio i sam Microsoft, odustajući od daljeg razvoja slavnog Flight Simulatora. Ako od H.A.W.X.-a očekujete da stvar pogura u drugom pravcu, moramo odmah da vas razočaramo – on je pravljen pre svega za publiku koja je odrasla uz Ace Combat i slična ostvarenja inspirisana Top Gun-om.

S obzirom da igru potpisuje Ubisoft, priznaćete da to i nije veliko iznenađenje, jer njihova ostvarenja u poslednje vreme duboko zalaze u casual vode, što ih u prevodu čini prelakim i previše jednostavnim. Ipak, H.A.W.X. sasvim lepo izbegava mogućnost da ga strpamo u isti koš.

Bez obzira što radnja počinje sredinom sledeće decenije, očigledno je da Svetska Ekonomska Kriza još uvek drma, o čemu može da vam posvedoči kapetan David Cranshow. Naime, njegova vazduhoplovna jedinica pri američkim vojnim snagama biva rasformirana, nakon čega mu ne preostaje ništa drugo nego da se prebaci u privatni sektor, odnosno u

kompaniju Artemis Global Security, koja vrši intervencije širom sveta. Ovo zapravo predstavlja lep izgovor da se misije odvijaju van granica jedne zemlje, pa čak i kontinenta, što ih bar u vizuelnom smislu čini raznovrsnim.

Kao što rekosmo, H.A.W.X. je daleko najlakše uporediti sa dugogodišnjom perjanicom u žanru, Ace Combat-om, na koga zaista neodoljivo podseća. To se prvo oseti po kontrolnom sistemu, koji je dobrim delom preslikan i nudi samo minimalan nivo realizma, što znači da nećete morati da se borite sa sopstvenim avionom, već jedino sa protivnicima. O upravljačkom modelu zato nema mnogo da se kaže, a jedina





prava novina odnosi se na integraciju ERS sistema koji vam omogućava da pratite prefinisanu putanju na nebu, izbegnete projektil ili se nađete direktno iza protivnika. Ovaj element očigledno je namenjen casual publici jer je neverovatno efikasan, pa je dobro što predstavlja samo opciju, koju po nama ne treba preterano koristiti. Iako sasvim lepo funkcioniše na svim kontrolerima (uključujući tu i džojstike, odnosno Xbox 360 gamepad koji je direktno podržan), H.A.W.X. ide i korak dalje, dozvoljavajući vam da izdajete naredbe putem mikrofona, što radi veoma dobro i predstavlja interesantno iskustvo.

Na svakom zadatku čeka vas zaista mnogo posla, jer oni po pravilu uključuju uništavanje vojnog arsenala jedne omanje države. Zato i ne čudi što u sukobe možete da nosite sulud broj projektila, pa nema neke realne potrebe da posebno vodite računa o njihovoj racionalnoj upotrebi. U akciji će vam pomagati drugi članovi vašeg tima, a njima je moguće izdavati jednostavna naređenja, recimo da vas štite ili napadaju ciljeve po sopstvenom izboru. Misije u suštini ne donose ništa što do sada nije viđeno, ali nisu ni dosadne. Razbijanju monotonije svakako doprinosi zaista

fantastičan izbor autentičnih letelica, među kojima ćete sigurno naći svoje favorite. Bez obzira na dobar AI wingman-a, igranje kampanje u tandemu sa još 3 igrača predstavlja mnogo interesantnije iskustvo, koje bi bio veliki greh da ne probate. Nažalost, ostatak multiplayer komponente nije ni približno tako dobar. Podržan je isključivo timski deathmatch i to za maksimalno osam igrača, tako da sumnjamo da ćete u njemu provesti mnogo vremena.

Grafička komponenta zaista zaslužuje pohvale i predstavlja značajno unapređenje u odnosu na ranija izdanja ovog tima. Zahvaljujući satelitskim snimcima visoke rezolucije, sve lokacije, uključujući i velike američke gradove, deluju vrlo realistično, a jedini nedostatak vezan je za muljave teksture koje ćete primetiti samo pri vrlo niskim preletima. Avioni takođe izgledaju odlično, pa je šteta što se na njima ne

vide tragovi oštećenja. Bez obzira na svoju natprosečnu lepotu, H.A.W.X. će lepo raditi i na starijim konfiguracijama jer je fantastično optimizovan, dok će vlasnici savremenih kompjutera moći da bez straha odvrnu detalje „do daske“. Zvuk je solidan, mada pomalo u drugom planu.

H.A.W.X. u suštini ne donosi ništa novo, ali predstavlja do sada najbolje delo rumunskog razvojnog tima, i verovatno najkvalitetniju borbenu simulaciju letenja u prethodnih par godina, nezavisno od platforme. S obzirom na to da se prodaje po vrlo prihvatljivoj ceni i da ne poseduje nikakvu zaštitu od kopiranja, bila bi šteta da ga zaobiđete.



Tom Clancy's H.A.W.X.

Za: Natprosečno dobra i sjajno optimizovana grafika. Odličan izbor aviona. Kampanja za 4 igrača.

Protiv: ERS sistem igru čini prelakom. Multiplayer je vrlo siromašan. Vrlo sličan Ace Combatu.

Minimalna konfiguracija: Intel Pentium IV 2.0 Ghz, 1 Gb RAM, GeForce FX 5900/Ati 9800 Pro

Test konfiguracija: Core2Duo 2,4 Ghz, 8800GT, 3 Gb RAM – odličan frame rate u 1920x1200 uz 4xAA


Kontakt: www.computerland.rs

Cena: 2799 dinara

OCENA

82

PC, PS3, X360

A full-page background image of Vin Diesel as Rick O'Connell from the game Wheelman. He is wearing a dark blue t-shirt with a 'NEW YORK CITY' graphic, dark sunglasses, and has a serious expression. He is holding a handgun in his right hand. The background is a fiery, orange-red explosion or fire.

Tigon Studios/Ubisoft
Web: www.wheelmangame.com

WHEELMAN

Složitete se, filmovi na kojima je angažovan Vin Diesel najčešće predstavljaju sjajnu podlogu za igre, mada je on tu činjenicu do sada iskoristio samo kada je reč o Riddicku. Ipak, veliki uspeh Escape from Butcher Bay-a bio je dovoljno ohrabrenje za njegov Tigon Studios da kreira Wheelman-a, od koga smo zaista imali velika očekivanja.



Ono što svakako nije u prvom planu je priča. Dovoljno je da znate da ste u ulozu Milo-a Burik-a, bivšeg CIA agenta koji odlazi u Barselonu, kako bi se infiltrirao u 3 lokalne bande, jer je to jedini način da dođe do informacija koje su mu potrebne. Sama ideja da istovremeno obavljate misije za sve 3 strane je prilično blesava a stvar dodatno pogoršavaju isključivirani dijalozi, koji teško da će vas zainteresovati, bez obzira na solidnu glumu. Ipak, publika kojoj taj podatak predstavlja veliki nedostatak, svakako nije ciljna grupa ovog ostvarenja. Mnogo bitnije je zapravo kako funkcioniše samo izvođenje, ali nažalost, ni u tom najvažnijem segmentu Wheelman neće nikoga oduševiti.

Odluka da se igra smesti u prelepu prestonicu Katalonije je pravi potez, i dobro dođe kao promena od uobičajenog okruženja američkih megapolisa. Površina grada je prilično velika i dozvoljava vam da po njemu vršljate do mile volje, ali to ne znači da Wheelman ima strukturu nalik na GTA IV. Za razliku od njega, ovde je fokus u potpunosti bačen na same misije, jer postoji vrlo malo motivatora koji bi vas naterali da se vozikate unaokolo, što je prava šteta. Alternativu glavnim zadacima predstavljaju uglavnom zanimljive sporedne aktivnosti koje vam donose razna poboljšanja performansi, pa ne preporučujemo da ih ignorirate. Generalno, veliku većinu poslova ćete obavljati za volanom, i upravo to predstavlja najbolji element ovog ostvarenja. Kontrolni sistem je sasvim solidan a misije obično uključuju obračun sa velikim brojem protivnika, koji su začinjani mnogim originalnim elementima. Recimo, ako je vaše vozilo u vrlo lošem stanju, tj. samo što ne eksplodira, dovoljno je da se približite nekom drugom prevoznom sredstvu i zatim jednostavnim pritiskom na odgovarajući taster skočite na njega, nakog čega će se Milo ubrzo naći za upravljačem! Dalje, nalik na Max Payne i mnoga druga ostvarenja koja je odavno nemoguće pobrojati, i Wheelman ima svoje dve varijacije na temu bullet-time efekta. Vratolomna vožnja vam omogućava popunjavanje fokus skale, koja se osim za turbo pogon može

koristiti i za usporavanje vremena. Posebno je interesantan Cyclone, koji podrazumeva da Milo okrene vozilo za 180 stepeni, nakon čega imate par sekundi da eliminišete protivnike koji su vam bili iza leđa. Treća značajna inovacija donosi mogućnost zakucavanja u protivnike, putem hit-stick sistema, nalik na novije igre iz Madden serijala, za šta se angažuje desni analogni džojstik na Xbox 360 kontroleru, sa kojim je Wheelman praktično jedino igriv. Nažalost, ovo ostvarenje je još jedno u nizu koje podržava isključivo X-input kompatibilne kontrolere, dok je upravljanje preko tastature teoretski moguće, ali je u praksi vrlo neudobno. Nažalost, sve ono što je dobro kod gameplay-a pada u vodu kada se nađete na sopstvenim nogama, odnosno u misijama koje se mogu opisati kao loša pucačina iz trećeg lica. Napucavanje sa desetinama protivnika koji izviru pravo niotkud je vrlo frustrirajuće, s obzirom da glavni junak u tim situacijama deluje potpuno bespomoćno. Nekakav cover sistem postoji, ali od njega nema preterane koristi, izbor oružja je vrlo tanak, a kao vrhunac, uopšte nemate sposobnost skakanja, tako da ćete biti prinuđeni da zaobilazite svaki kamačak! Ono što će vas dotući svakako je nedostatak izazova, jer su neprijatelji totalni idioti. Iako ni za volanom nisu sjajni (često voze kao da su mrtvi pijani), ovde su još gori, jer su vrlo statični ili ostaju totalno otkriveni, izigravajući glinene golubove. Zbog toga, ovo ostvarenje je vrlo teško igrati u sesijama dužim od sat vremena, bez obzira što je za njegovo završavanje dovoljno oko 8 sati. Nažalost, kada ugledate završnu špicu, ne preostaje vam ništa drugo nego da zaboravite na Wheelman-a, pošto za ponovno prelaženje ne postoji nikakva motivacija, a neshvatljiv je i izostanak mulitplayer-a.

Iako koristi Unreal 3 engine koji pokreće neke od tehnički najimpresivnijih igara današnjice, Wheelman izgleda veoma loše i uopšte ne može da se poredi sa

ostvarenjem kalibra Grand Theft Auto IV. Jedan od najlepših gradova Evrope ovde je predstavlja vrlo jedno, tako da sve ulice liče jedna na drugu, a poboljšanju utiska sigurno ne pomažu muljave teksture i izgled objekata koji kao da su pravljani za potrebe nekog PlayStation 2 ostvarenja. I pored svega toga, Wheelman je veoma zahtevan, i na našoj test konfiguraciji često je umeo da zastajkuje, pa je preporučena minimalna konfiguracija samo marketinški trik, naročito jer se jedina opcija za podešavanje grafike odnosi na izbor rezolucije.

Pod uslovom da (baš) volite filmove Vin Diesel-a i imate odgovarajuću konfiguraciju i kontroler, Wheelman ćete i pored velikog broja nedostataka moći da svarite, ali definitivno nećete izgubiti mnogo ni ako ga preskočite. Uostalom, ako baš želite da budete u koži ove akcione zvezde, The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena se čini kao mnogo bolji izbor.



Wheelman

Za: Nekoliko zaista interesantnih inovacija u izvođenju. Sjajno odabrana lokacija.

Protiv: Ispodprosečna grafika. Veoma loša optimizacija za PC. TPS misije su očajne. Imbecilan AI.

Minimalna konfiguracija: Core2Duo 2 Ghz, 2 Gb RAM, GeForce 7800 ili ekvivalent

Test konfiguracija: Core2Duo 2.4 Ghz, 8800GT, 3 Gb RAM – igrivo u 1920x1200, uz česta neprijatna usporjenja

Kontakt: www.wheelmangame.com

Cena: oko 50 evra

OCENA

62

PC, PS3, X360

Universal Studios/GRIN
Web: www.wantedvideogame.com

WANTED: WEAPONS OF FATE

Prošlogodišnji blokbuster Wanted je među retkima uz koje nije izašla i istoimena igra, koja prema tradiciji daleko posustaje za današnjim hitovima igračke industrije. Ovakav propust Univerzala očigledno je skrivao nameru da se "hit" igra pojavi tek nakon nekog vremena, što je na kraju izašlo na videlo najavom Weapons of Fate (WoF). Da li je Wanted: WoF upao u kliše na brzinu sklepanih igara ili se u njemu krije dragulj prekriven prašinom? Odgovor leži negde između, stoga čitajte dalje.

autor: Uroš Miletić

Događaji u igri se direktno nadovezuju na one u filmu i trebalo bi da posluže kao uvod u drugi deo Wanted-a, najavljenog za sledeću godinu. Nekoliko sati nakon finalnog sukoba u sedištu Bratstva, glavnog protagonistu Veslija Gibsona iz sna budi vizija ubistva

ženske osobe. Za istu će se ispostaviti da je njegova majka, što će poslužiti kao osnova za novi krvavi bal u režiji "nekada mekog al sada tvrdog" Veslija. U priču su umešani francuski ogranak Bratstva, Veslijevi roditelji i brojni prijatelji i neprijatelji iz prošlosti. Iako bi ovoliko elemenata moglo

da posluži kao podloga za kvalitetnu priču u svetu Wanted-a, ista je izrešetana klišeima i već viđenim, a kao šlag na tortu je i činjenica da vam je za prelazak WoF-a potrebno najviše pet sati. Četiri ako samo proletite igrom.

Možda bi se dužina igre dala opravdati njenom dinamikom i potrebom da non stop budete u pokretu. Ovo važi pod uslovom da je sama akcija odrađena kvalitetno, što u slučaju WoF na prvi pogled možete pomisliti. Sistem zaklona, prepucavanja sa neprijateljima i smrtonosnim sukobima izbliza a la Gears of War deluju odlično na papiru, ali već posle prvih sat vremena, kada upadnete u kolotečinu konstantog ponavljanja jednih te istih akcija, shvatićete da igri fali izvesna doza originalnosti i svežih ideja. Čak ni potezi koje ste videli na filmu, poput skidanja metaka u letu ili pucnja sa zakrivljenom trajektorijom, ne ulepšavaju opšti utisak. Sa promenom lokacije se ni na koji način ne menja stil igre i uvek će se svesti na isto: skrivati se, iskoristiti





neki od tri načina da se otarasite okolnih neprijatelja i nastaviti dalje. Ni borbe protiv kraljica na kraju svakog od nivoa nisu ništa drugačije, jedino traju malo duže.

Drugo odstupanje od standardnog skrij se-ubij-nastavi okusićete svega par puta, kada budete branili teritoriju pomoću snajpera ili mitraljeza. Sama ideja je izvrsna, ali je, kao i u svemu drugome vezanom za WoF, podbacila realizacija.

ko zaista kontroliše situaciju. Poput igre mačke i miša, samo sa vatrenim oružjem.

Sa grafičkog aspekta igri ima malo toga da se zameri. Efekti u igri su na dosta visokom nivou, kao i izgled likova i okruženja. U sećanju će nam definitivno ostati nivo koji se odigrava u poniru Boingu, koji je jedan od najsvetlijih tačaka WoF-a. Jedinu zamerku bismo uputili na kvalitet animacija odrađenih u engine-u igre, koji usled prevelikog stepena kompresije izgledaju gore nego sama igra.

Da li je Wanted: WoF upao u kliše na brzinu sklepanih igara ili se u njemu krije dragulj prekriven prašinom? Odgovor leži negde između...

U par navrata WoF pokušava da razbije monotoniju, prebacujući akciju u prošlost u vidu flešbekova, koji kao glavnog aktera imaju Veslijevog oca. Nažalost, sama mehanika igre se u tim trenucima neće promeniti, te poentu flešbekovima vidimo jedino u potrebi da se proširi fabula.

Iako biste vi trebali da kontrolišete svaki pedalj površine koju branite, ulaskom u zaklon gubite pregled teritorije, te prilikom ponovnog izlaska možete samo nagađati gde su neprijatelji. S obzirom da oni znaju gde ste vi, a vi imate samo par sekundi da ih nađete, postavlja se pitanje

Weapons of Fate je igra koju bismo preporučili samo okorelim fanovima i onima koji bi da povežu priču iz oba dela Wanted-a. WoF je kratak, repetativan i nema poente igrati ga ispočetka. Ne pomaže mu ni činjenica da sadrži pregršt kostima i novih likova koje možete otključati.



Wanted: Weapons of Fate

Za: Brza i eksplozivna akcija. Brojni potezi karakteristični za Wanted svet. Kvalitetna grafika.

Protiv: Monotona. Kratka i površna priča. Akcija bez ikakvih inovativnih elemenata.

Minimalna konfiguracija: Intel Core 2 Duo na 2,33GHz, 1GB RAM, GeForce 8800 sa 512MB RAM ili ATI ekvivalent

Test konfiguracija: Intel Core 2 Duo na 2GHz, 2GB RAM, ATI 2400HD, igra je radila na najnižim detaljima u rezoluciji 1024x768

Kontakt: www.wantedvideogame.com

Cena: oko 35 evra

OCENA

71

PC, PS3, X360

Creative Assembly / SEGA
Web: www.stormrisegame.com

STORMRISE

Razvojni studio Creative Assembly potvrdio je svojom igrom Empire: Total War da svaka njihova strategija pomera granice u žanru. Očigledno je da je to njihova marketinška politika, jer su i sa igrom Stormrise isto uradili. Doduše ovaj put je u pitanju donja granica. Iskreno, niko ne može da poveruje da razvojni studio koji stoji iza fantastičnog Total War serijala može da napravi takvo smeće od igre.

autor: Vladislav Herbut

Stormrise je strategija koja vas stavlja u postapokaliptično okruženje. Nakon neuspešnog eksperimenta poznatog samo kao The Event, planeta Zemlja biva izložena konstantnim vatreanim olujama. Jedan manji deo čovečanstva, koji je sišao u podzemlje, u očajničkom pokušaju da prežive smešta se u kriogenetsku hibernaciju. Ostatak koji je ostao na površini evoluira tokom silnih godina izlaganja olujama i vremenom postaju moćna bića pod nazivom Sai. Ali sada se ljudi pod zemljom lagano bude iz hibernacije i sukob je neizbežan. Vi se nalazite u ulozi komandanta Aiden Geary-a koji je vođa specijalnih jedinica Echelon frakcije (preživeli iz podzemlja).

Iako ova postavka deluje prilično interesantno, na red dolazi sama igra, koja je daleko od toga. Glavna zasluga pripada svakako inventivnom sistemu upravljanja jedinica nazvanom Whip (eng. Bič) sistem. Ovaj sistem je pravi dokaz da ne mora svaka novina da bude pozitivna. Prilikom odabira jedinice kamera se postavlja u perspektivu te jedinice tako da imate bolji pogled na sukob. Ako želite da odaberete neku drugu jedinicu, morate da pritisnete i držite desni taster miša, zatim postavite kursor na ikonu željene jedinice i onda pustite taster. Ovaj sistem možda deluje dobro na konzolama usled nedostatka miša i tastature, ali na PC-u je to sve

drugo samo ne dobro. Na samom početku ćete se još nekako i snaći kada vodite par jedinica, ali kada je u pitanju veća armija, Whip sistem selekcije se pretvara u noćnu moru. Možda jedina pozitivna strana PC verzije je to što možete dodeliti tastersku prečicu svakoj jedinici ali to ne pomaže mnogo. Pored mučnog sistema upravljanja tu je i veštačka inteligencija koja je na nivou malo razvijenije kokoške i izuzetno loš pathfinding zbog kojeg će se vaše jedinice zaglavljivati na svim mogućim mestima. Ali to nije sve, jedinice se često zaglave i u sopstvenim animacijama, kao na primer kada želite da utvrdite jedinicu Sentinels (pešadija sa teškim naoružanjem), oni će krenuti da postavljaju svoje oružje, pa će onda odjednom krenuti da ga pakuju nazad i tako u krug. Zatim tu je nedostatak animacija, pa ćete često prisustovati situacijama u kojima vaši vojnici ginu a ne vidite ni od čega a ni kako. Veštačka inteligencija je do te mere loša da ako postavite snajperistu u zaklon i zadate mu metu, on će verovatno prvo otići da se pozdravi i rukuje sa neprijateljem pa će tek onda pokušati da ih ubije. Još jedna nelogičnost je to što možete grupisati maksimalno tri jedinice ali tada više nećete imati uvid u njihovu energiju. Grafika u igri je na zadovoljavajućem nivou, ali je zato igra i više nego zahtevna, tačnije Stormrise je očajno optimizovan.

Sama igra je dobro zamišljena, ne postoji standardna izgradnja baze, već morate zauzimati određene tačke na mapi na kojima možete graditi odbrambene objekte i rafinerije. Naravno nije ih dovoljno samo zauzeti već ih morate i braniti jer će neprijatelj pokušati da ih preuzme. Ovaj sistem obećava dobar multiplayer ali s obzirom na bagove, lošu kontrolu i sve ostale negativne strane ove igre, teško da će ova igra prikupiti dovoljno igrača za multiplayer okršaje. Jedinice u igri se dobro zamišljene i mnoge imaju dva različita režima napada što otvara dodatne strateške mogućnosti ali nažalost sve je to upakovano u veoma loš i grafički neoptimizovan engine.

I na kraju, posle svih navedenih negativnih strana ove igre i nelogičnosti sa kojim ćete se susretati, moramo spomenuti i činjenicu da igra zahteva DirectX10 i naravno Windows Vista SP1 operativni sistem što nema nikakvog smisla s obzirom na grafiku.

Ako ste mazohista i sebe naterate da igrate kampanju u nadi da ćete se vremenom navići na komande i da igra kasnije postaje bolja, budite sigurni da ćete se zbog te odluke buditi noću obliveni grašcima znoja a jedina misao u glavi će vam biti: "Da li sam 100% deinstalirao Stormrise?!"



Stormrise

Za: Zanimljivo postapokaliptično okruženje. Interesantne jedinice.

Protiv: Sve ostalo.

Minimalna konfiguracija: CPU 2.4 GHz, 2 GB RAM, VGA nVidia GeForce 8400/ ATI 2400 sa 128 MB

Test konfiguracija: Konfiguracija CPU Intel Pentium D Dual Core 3.0 GHz, RAM 2 GB DDR2, VGA nVidia GeForce 8800GT 512 MB DDR3 na rezoluciji 1280x1024 na srednjim postavkama nije baš najbolje izlazila na kraj sa većim bitkama

Kontakt: www.stormrisegame.com

Cena: oko 35 eura

OCENA **44** PC, PS3, X360

KLAN RUR



WWW.KLANRUR.CO.YU

ONLINE MULTIPLAYER GAMING COMMUNITY

DARK SECTOR

Prošlo je skoro godinu dana otkako se Dark Sector pojavio na konzolama X360 i PS3, ali to ne umanjuje vrednost ovog naslova. Hayden Tenno je operativac tajne službe koji na svom zadatku dolazi u kontakt sa mutagenim virusom zbog kojeg će mu se desna ruka pretvoriti u ubojito oružje. Inače nije sama ruka oružje već sečivo u obliku zvezde koju možete koristiti kao bumerang. Doduše ova oštrica je mnogo ubojitija od bumeranga. Ali da krenemo od početka...

autor: Vladislav Herbut

Prva misija vas šalje u jedan od ruskih gulaga (zatvora/logora) gde morate pronaći određenu osobu i u slučaju kontaminacije morate je i eliminisati. Ovaj nivo predstavlja mali uvod u igru i način da se naviknete na kontrole. Protivnici su prilično inteligentni, koristeće zaklon i pokušavaće da vas opkole kad god im se za to ukaže prilika. Nakon završetka nivoa doživete bliski susret sa mutantom koji će vam prenети deo svoje infekcije. Otuda i činjenica da vam je samo ruka zaražena.

Iako imate mogućnost da koristite i konvencionalno naoružanje, bumerang sečivo je i više nego zabavan način za eliminaciju protivnika. Kada kasnije dobijete mogućnost da delimično upravljate bumerang sečivom i nakon bacanja, čime je ubijanje protivnika dodatno olakšano, moći ćete da ih eliminirate čak i ako su iza zaklona, iza

ugla ili slično. Pored toga perspektiva se premešta na sečivo tako da sva ubistva možete videti izbliza i na usporenom snimku. U kombinaciji sa sečivom možete koristiti pištolj tako da nije loše da uvek imate dovoljno municije za njega. Kroz nivo ćete nailaziti na kutije sa municijom, kutije sa novcem i aktovke koje sadrže planove za nadogradnju oružja. Kutije sa municijom su dosta česte ali zato novac i planovi su relativno skriveni, što znači da ćete morati da pretražite nivo pre nego što nastavite dalje. Verovatno se pitate šta će vam novac kada možete da kupite oružje od ubijenih protivnika. Pa problem je u tome da oružja vojnika imaju detektor na mutageni virus i ako ga detektuju u kratkom vremenskom roku će prestati da funkcionišu. S obzirom da oružje držite u mutiranoj ruci, svako pokupljeno oružje će ubrzo postati neupotrebljivo. Zato se morate osloniti na crno tržište i zbog toga vam je neophodan novac.

Interesantno je i to da vaše bumerang sečivo nije samo oružje već ima višestruke namene. Na određenim nivoima imaćete mogućnost da ga privremeno "napunite" elektricitetom, vatrom ili ledom. Iako vam ovako ojačano oružje daje nove mogućnosti za eliminaciju protivnika, njegova funkcija je drugačija, tj. koristićete ga za prelaženje specifičnih prepreka. Vrata sa uništenom električnom bravom zahtevaju strujni udar, vatru koja vam stoji na putu treba ugasiti itd. Nažalost ne postoji mnogo varijacija ovih prepreka tako da će vam njihovo rešavanje postati rutina i posmatraćete ih kao nepotrebnu pauzu na vašom ubilačkom pohodu. Na kraju svakog nivoa morate se boriti sa glavnim neprijateljem i slobodno se može reći da su ove borbe jača strana igre. Svaki neprijatelj zahteva potpunu drugačiju taktiku što čini ove borbe veoma zanimljivim.





Nivoi će se nizati jedan za drugim, vaša sečivo će vremenom postajati jače i dobijati nove mogućnosti, ali tokom tih 10-tak sati koliko je potrebno da se igra završi nećete baš pohvatati sve konce kada je prateća priča u pitanju. Ok, vodite čoveka koji je hodajuća mašina za ubijanje ali opet ne bi bilo loše da postoji neka pozadina i objašnjenje događaja na koje ćete nailaziti. Video sekvence između misija su kratke i često vam neće dati odgovore na sva pitanja. Ipak glavni adut ove igre je akcija i to prilično krvava. Igra obiluje gomilom scena obezglavljivanja protivnika sečivom, odsecanja ruku i slično, a na to treba dodati i mogućnost korišćenja sečiva u borbi prsa u prsa kada u određenim momentima dobijate mogućnost da napravite jedan fatalni završni udarac, nakon čega sledi animacija prilično brutalnog ubijanja neprijatelja. S obzirom da je izvođenje igre iz trećeg lica, Dark Sector podržava sada već popularnu upotrebu zaklona.

Single player nivoi bi trebali da budu odličan uvod u multiplayer ali Dark Sector nije baš bogat na tom polju. Ne postoji podrška za online multiplayer, već samo igranje preko LAN-a. Postoje dva režima i pet mapa koji podržavaju 32 igrača (za razliku od verzije za konzole gde je maksimum bio 10). U režimu Epidemic, dva tima se sukobljavaju i imaju za cilj da eliminišu vođu suparničkog tima. Naravno vođa je Hayden Tenno, tj. glavni junak sa svojom mutiranom rukom i bumerang sečivom, dok su ostali članovi tima obični vojnici. Režim Infection stavlja jednog igrača u ulogu Hayden-a dok ostali preuzimaju uloge običnih vojnika. Igrač koji vodi Hayden-a mora da pobije što više igrača dok svi ostali moraju njega da ubiju.

Dark Sector je više nego solidan naslov koji bi sa boljom pričom i jačom multiplayer podrškom svakako bio bolje ocenjen.

Dark Sector

Za: Bumerang sečivo je veoma zabavno oružje. Borbe sa glavnim neprijateljima. Dobro izbalansirana igra

Protiv: Sitniji bagovi. Slaba podrška za multiplayer. Siromašna pozadinska priča

Minimalna konfiguracija: CPU 2.0 GHz, 1 GB RAM, VGA nVidia 7600/ ATI Radeon X1600 sa 128 MB

Test konfiguracija: Konfiguracija CPU Intel Pentium D Dual Core 3.0 GHz, RAM 2 GB DDR2, VGA nVidia GeForce 8800GT 512 MB DDR3

Kontakt: www.darksector.com

Cena: oko 40 evra

OČENA

72

PC, PS3, X360





Aspyre/Skyfallen

Web: www.death-track.com

DEATH TRACK: RESURRECTION

Izgleda da su u poslednje vreme rimejkovi starih igara izuzetno popularni. Tako smo ponovo igrali Prince of Persia, Bionic Commando Rearmed i Street Fighter, a lista se svakako ne završava tu. Sada nam dolazi još jedan biser devedesetih - Death Track. Međutim, za razliku od ultra popularnih gore navedenih naslova, Death Track je čak i u svoje vreme bio relativno sekundarno ostvarenje. Da autor teksta nije imao sreću da početkom devedesetih odigra originalni Death Track kao prvu igru ikada odigranoj na svojoj novoj PC 386 mašini (koja je zamenila preminuli Spectrum ZX) teško da bi se ona sada našla povezana sa svojim punih dvadeset godina starijim pretkom.

autor: Viktor Popović

Death Track: Ressurrection poput originala, predstavlja odlično zamišljenu kombinaciju trke i borbe sa protivnicima, koja kao takva ne predstavlja ništa posebno originalno. Ipak Death Track je svojevremeno uveo jedan poprilično novi koncept, kog se i Ressurrection na sreću pridržava, a to je podjednaka zastupljenost borbe i trke. Šta ovo u realnosti znači?

Pa, poput svih ostalih simulacija vožnji, poenta igre je na cilj stići prvi. Međutim, taj cilj ne morate nužno dostići brzinom. Iako opcija da vozite brzo i laku formulu ostaje, mnogo je interesantnije nabudžiti teški i spori tenk, a zatim skidati protivnike jednog po jednog dok ne ostanete sami na stazi, i nonšalantno se došetate do cilja. Ovo u principu znači da često možete sasvim da se zaustavite, čak i da vozite u

suprotnom smeru kako bi došli nekom glave. Ovakav obrt situacije umnogome osvežava čitav koncept vožnje i čini igru kudikamo zanimljivijom.

Nažalost, osim navedene, teško je pronaći još koju pozitivnu stvar vezanu za ovaj naslov. I to je velika šteta, pošto je od slične bolesti patila i originalna igra.





Nekako bi očekivali da se za dvadeset godina dosta toga da ispraviti, ali prosto je neverovatno da je ruski razvojni tim Skyfallen mislio da je dovoljno samo da zadrži osnovnu premisu, unapredi grafiku (i to sa dvadeset godina stare na tri godina staru), doda par animacija, upropasti dobar deo atmosfere i nazove to rimejkom.

Imao je original sjajnu atmosferu! Baš bi vam proključala krv kada montirate novi lanser raketa, i čekate da ga prvi put vidite u akciji. Oporavke na kolima su bile skupe k'o đavo, pa ste morali voditi računa i o stanju u kome prolazite kroz cilj. Bukvalno se dešavalo da dobijete želju da u sledećoj trci uhvatite i uništite mamlaza zbog kog ste u prošloj trci izgubili prvu poziciju. Povremeno su se pojavljivali likovi koji su vam nudili preko potrebne pare za eliminisanje određenog protivnika; u slučaju da na ovakvu ponudu pristanete, trka bi dobijala sasvim drugu dimenziju. Ressurrection je od svega ovoga operisan.

Ali zato postoje problemi. Za početak, neverovatno da igra koja je prosto

stvorena za sjajan model oštećenja na kolima, isti skoro uopšte da ne poseduje. Takođe, kontrole su veoma loše, pa je poželjno imati nekakav analogni kontroler za ozbiljnije igranje – Nišaniti i voziti u isto vreme je teško i kada ne morate svu energiju usmeriti na borbu sa tastaturom i mišem. Grafika zapravo i nije toliko loša, ali je dizajn automobila nikakav – ni jedan ne izgleda posebno atraktivno. Zvučni efekti su katastrofalni, a u vožnjama je ovo ipak bitna stavka. O lošem ruskom industrial zvuku koji čini muzičku podlogu ne vredni pričati. Čak je i lokalizacija na engleski jezik sumnjiva i polovična. Sinhronizacija ruskog na engleski nije interesantna u filmovima; u igrama još manje.

Ukratko – to nikako nije to. Sećam se, svojevremeno je Death Track imao malu grupicu odanih fanatika koji su se kleli u ovaj naslov, i pored svih njegovih mana. Teško da se Ressurrection može nadati tome. Sve je nekako sivo i dosadno. Trkanje postoji, ali je krajnje užasno urađeno – fizika skoro i da ne postoji. Zapravo, nismo se mogli otići utisku da razvojni tim u životu nije odigrao

ni jednu jedinu vožnju. Možete da unapređujete kola i montirate kojekakve pucaljke na njih, ali je sama borba krajnje neinventivna – ako očekujete ludnicu, eksplozije, plamen i delove automobila razbacane na sve strane, ako želite da vidite kako vaš preskupi laser raseca protivnika na delove, verovatno ćete morati da sačekate rimejk rimejka.

Death Track: Resurrection

Za: Dobro izbalansiran odnos između trkanja i borbe

Protiv: Izuzetno loš osećaj vožnje, nedostatak atmosfere

Minimalna konfiguracija: Pentium 4 na 2GHz, 512MB RAM-a i NVIDIA 6600 ili ATI 9700 grafička kartica.

Test konfiguracija: P4 D820 2.8GHz, 1GB DDR2 RAM, GeForce 7600GT, radi savršeno na medium-high podešavanjima

Kontakt: www.death-track.com

Cena: oko 15 evra

OCENA

61

PC



Tale of Tales

Web: <http://tale-of-tales.com/ThePath/index.html>

THE PATH

Avanture. Žanr koji je prvo bio perjanica igara za PC računare, zatim skoro potpuno nestao, vraćao se na mala i velika vrata, razočarao, bivao rehabilitovan, a evo, sada pokušava da bude i avangarda, i to tako što odeva priču o Crvenkapi u novo ruho. I to vrlo uspešno, odmah da razjasnimo. Ali ipak, kao i u svakoj drugoj avangardi, kvalitet ne mora nužno sa sobom da nosi i privlačnost.



Belgijski razvojni tim Tale of Tales je poznat po čudnim i teško razumljivim igrama (The Endless Forest, The Graveyard), a i The Path se u potpunosti uklapa u njihov opus. Možda se za specifičan gejmplej i jedinstveno igračko iskustvo koje nam The Path pruža može zahvaliti činjenici da je Tale of Tales u principu indie razvojni tim, i da zbog toga ne ovise previše o željama izdavača (koje su po prirodi stvari orijentisane samo ka stvaranju novca, ne nužno i kvaliteta), ali neka vas to ne brine – The Path nije jedan od onih polu-fabrikovanih indie naslova koji nude slabo šta pored sjajne ideje.

Teško je uopšte okarakterisati The Path kao avanturu – zapravo, teško ju je okarakterisati i kao čistu igru. Dobro, imamo glavni kvest i linearnu podlogu, imamo inventar i baratanje sa okolinom, tešku priču koja vodi igrača; sve je tu, samo na neki čudan, izvitoperen način.

Da se malo detaljnije pozabavimo pričom. Dobro, Crvenkapa je Crvenkapa, svi znamo o čemu se tu radi (ili to bar pretpostavljamo; ako vam je pojam



jednu od njih, ali ćete morati završiti igru sa svakom da bi ste u potpunosti razumeli priču (ako je uopšte ikada i razumete, i ako uopšte postoji nešto što može da se

The Path poput dobre knjige ili filma će vam dati temu o kojoj možete dugo da razmišljate i po isključivanju računara

Crvenkape nepoznat, časopisi o igrama verovatno nisu ono što bi trebalo da čitate), i jedan od načina da se ova stara priča osveži je, logično, njeno ponovno prepričavanje u nekom drugom kontekstu. The Path vas stavlja u ulogu moderne Crvenkape, i to ne u obliku jedne nevine devojčice već šest sumnjivih sestara koje pred sobom imaju dobro poznati zadatak. Na početku igre birate

razume). Ubrzo ćete se naći na ivici šume, i tu se pred vas predstavlja prvi problem – da li pratiti put, ili šetati kroz šumu? Put vas vodi direktno do bakine kućice; prateći ga dolazite kod bake, predajete joj korpu i priča se neslavno završava sa velikom ružnom porukom failed, koja označava da niste otkrili poentu priče, i da trebate pokušati opet.

Skretanje sa puta je izbor koji morate napraviti ako želite zaista da čujete celu priču, interesantno je sa filozofske tačke gledišta kako vas igra stavlja u situaciju u kojoj u interesu priče morate da prekršite jedino uputstvo koje ste dobili na početku – “stay on the path”. Tu se otvara pitanje da li se taj put odnosi na put do bake, ili ima neki dublji smisao, poput puta koji šest devojčica (ili svako od nas, u nekom drugom kontekstu) mora pre ili kasnije da pređe. Neka vas ovakve dileme ne odbijaju – jedini način da shvatite pun potencijal ove igre i da zaista uživate u njoj podrazumeva da zaista uključite tu sivu moždanu masu.

Kada krenete da lutate šumom, shvatićete da i ovde zapravo malo šta ima da se uradi. Tu i tamo pronalazite neki čudan predmet koji možete da uzmete. Neke možete samo da prokomentarišete, poput raspalog automobila, misteriozno upaljenog televizora ili stare ružirane kade. Povremeno nailazite na nekoliko sablasnih šumskih lokacija – jezera, igrališta, groblja ili nečega sličnog. Vaša Crvenkapica će ponegde imati i komentar, koji vam na prvo čitanje verovatno ništa neće značiti. Da bi ste shvatili poentu šume, moraćete je detaljno pretražiti sa svakom od ponuđenih devojčica, jer upravo u tome leži caka. Razlike u njihovim komentarima su ono što vam daje osnovu za razumevanje poente cele igre. Mlađe devojčice, poput Robin će biti zainteresovanije za igralište ili jezero, gotičarka Rubi biti zainteresovanija za groblje, a najstarija, filozofski nastrojena Skarlet će često komentarisati naizgled sasvim sekundarne lokacije.

Koncept vuka je još interesantniji. Vuk će u klasičnom, životinjskom smislu postojati samo za neke devojčice. Za druge, vuk će predstavljati neku drugu opasnost,





Robin Rose Ginger Ruby Carmen Scarlet

koju treba izbeći ili se sa njom mudro sukobiti. Nećemo mnogo pričati o vuku, jer rizikujemo da vam spojimo priču, ali razmislite o tome šta (i ko) osim vukova može ugroziti život mlade dame u periodu od devet do devetnaest godina (koliko protagonistkinje priče imaju) i shvatite o čemu se (između ostalog) ovde radi.

I konačno, bakina kućica. Za razliku od ostatka igre, koji je urađen u standardnom 3D maniru gde se kamera nalazi iza leđa junaka, bakinu kućicu posmatrate

iz prvog lica, i zapravo unutra nemate nikakvu posebnu interakciju sa okolinom – više se kao po šini krećete ka bakinoj sobi, dok mišem možete pomalo pomerati perspektivu. Kućica na neki način predstavlja kulminaciju priče, kako pojedinačne priče o svakoj od šest devojčica, tako i sveobuhvatne priče, pošto svaka devojčica ostavlja svoj trag na kućici, koji će tek na kraju otkriti svoj smisao.

Takođe, imajte na umu da bi bilo mudro

posetiti zvanični sajt igre i malo se upoznati sa devojčicama. Sve one tamo imaju svoj sajt i kratku biografiju; ovi podaci su neophodni ako želite dublje da uđete u celu ovu priču.

Možda je ova recenzija malo čudna i nestandardna, ali imajte na umu da ovo nije klasična avantura, i da se o njoj ne može pričati na klasičan način. The Path poput dobre knjige ili filma će vam dati temu o kojoj možete dugo da razmišljate i po isključivanju računara. Naravno, sve ovo važi za one koji nameravaju da se udube u ovo ostvarenje i posvete mu puno pažnje i vremena. Ako želite samo da lupite rečku na vašem zidu kompletiranih avantura, The Path bolje obidite. Ona definitivno nije za svakoga.

The Path

Za: Nudi puno više od klasične igre

Protiv: Previše zbunjujuća na momente, loša optimizacija

Minimalna konfiguracija: Pentium 4 na 2GHz, 256 MB RAM-a i NVIDIA 6200 ili ATI 9600 grafička kartica.

Test konfiguracija: P4 D820 2.8GHz, 1GB DDR2 RAM, GeForce 7600GT, radi savršeno

Kontakt: <http://tale-of-tales.com/ThePath/index.html>

Cena: oko 8 evra

OCENA

82

PC





<http://www.rush-industry.net>

Games | 35mm | eXtreme | Orange taste | Binaries | Speed | Tech | ϕ -art

Phantomery Interactive/The Adventure Company
 Web: http://sublustrum.ru/eng/index_en.html

OUTCRY

Najuočljiviji trend u igračkoj industriji poslednjih godine je sve veće prisustvo casual igara. Generalno gledano, dubina priče, kao i kompleksnost izvođenja se sve više smanjuju, bez obzira na žanr, omogućavajući igračima da u kratkom periodu vremena "uđu" u igru, i dobiju brzu zabavu bez velikog ulaganja vremena i energije. Outcry, avantura malo poznatog ruskog razvojnog tima Phantomery Interactive predstavlja potpunu suprotnost pomenutom trendu, jer u nju morate uložiti relativno mnogo vremena, koncentracije i živaca da biste počeli da uživate u njenim pravim kvalitetima.

autor: Vukašin Stijović

Zaplet je relativno jednostavan – na samom početku dobijate pismo od brata koga niste videli godinama, sa porukom da što pre dođete do njegovog stana, jer se radi o stvari od izuzetne važnosti. Najveća mana priče, pored relativno sporog odvijanja radnje (što ne mora biti loša stvar per se, ali ovde može zasmetati, jer često nećete videti jasan cilj pred sobom), je potpuno odsustvo glavnog junaka. Osim par kratkih i trivijalnih informacija o liku koga vodite, centralni protagonist igre je nem kao Gordon Frimen, ostajući distanciran u odnosu na dešavanja koja ga okružuju do

kraja igre. Zašto je autorski tim odlučio na ovakav potez, ostaje nejasno – tu i tamo neki unutrašnji monolog kao reakcija na fantastične stvari koje mu se dešavaju tokom potrage za nestalim bratom, bi u velikoj meri produbile atmosferu igre i dodale nov kvalitet priči Outcry-a.

Izvođenje je iz prvog lica, ali je kretanje ograničeno na predefinisane putanje, dok se kamera na datim lokacijama može rotirati za 360 stepeni u svim pravcima, omogućavajući igraču potpunu slobodu u istraživanju i interakciji.

Zagonetke u igri su uglavnom logičke prirode, i njihov najveći kvalitet leži u kompleksnosti i originalnosti problema, što se posebno odnosi na drugi deo igre. U skladu sa pričom sa početka teskta, igru nećete moći da igrate na po petnaest minuta, kao ni da pravite duže pauze između pokretanja naslova, jer ćete svet Outcry-a morati da istražujete detaljno, sa punom koncentracijom. Većini igrača se verovatno neće dopasti što će biti primorani na čitanje velikih količina teksta, što je neophodno da bi se rešile određene zagonetke. Grafika je u skladu sa beskompromisnim karakterom naslova, mračna, turobna i nedopadljiva, uz vrhunski vizuelni dizajn koji predstavlja čudnu mešavinu steam-punk-a i art dekoa. Međutim, zbog veoma mračne atmosfere i sivih tonova igre, u igri postoji ozbiljan problem pixel hunting-a, tako da se naoružajte strpljenjem. Zvuk je takođe na veoma visokom nivou.

Outcry će prijati samo staromodnim ljubiteljima žanra, koji su navikli da provode sate vezani za monitor, rešavajući par komplikovanih problema. Ukoliko ne spadate u tu grupu, zaobiđite naslov u širokom luku – ionako je ponuda avantura na tržištu veća nego u proteklih par godina.

Outcry

Za: Izazovno, impresivna grafika

Protiv: Konfuzna priča, odsustvo glavnog lika

Minimalna konfiguracija: Procesor na 2.0 GHz, 512 MB RAM, grafička kartica sa 64 MB RAM, 2 GB prostora na hard disku

Test konfiguracija: P4 D820 2.8GHz, 2GB RAM-a, GeForce 7900GS, odlično radi na maksimalnim podešavanjima

Kontakt: www.adventurecompanygames.com/tac/outcry/index.php

Cena: oko 20 evra



OCENA

78

PC



WWW.SPEED-INDUSTRY.COM





Telltale Games/Telltale Games

Web: www.telltalegames.com/wallaceandgromit

WALLACE & GROMIT'S GRAND ADVENTURES: FRIGHT OF THE BUMBLEBEES

Dva veoma uspešna serijala Sam&Max-a (kako u komercijalnom, tako i u kvalitativnom pogledu), su dokazali da su momci iz Telltale Games-a našli uspešnu formulu plasiranja avantura. Serviranje igre kroz više manjih, nezavisnih epizoda je sa jedne strane pružilo dovoljno vremena razvojnom timu da se potpuno posveti svakom nastavku, a sa druge strane, igračima je za relativno malo novca pružilo česte jednokratne i visokokvalitetne doze čistog "old school-a". Na veliku radost ljubitelja avantura, istu formulu su bivši lukasovci (razvojni tim su osnovali nezadovoljni zaposleni iz Lucas Arts-a pošto je kompanija otkazala dalji rad na igri Sam & Max Freelance Police) primenili i na čuvenu dečiju seriju BBC-ja, Wallace and Gromit. Priča o rasejanom pronalazaču i njegovom inteligentnom psu je savršen podložak za avanturu, tako da ćemo do jula ove godine dobiti još tri epizode u serijalu Wallace & Gromit's Grand Adventures.





autor: Vukašin Stijović

U igri ćete naići na čitav niz interesantnih i "otkačenih" likova (uobičajena stvar za Telltale Games), što će posebno ceniti ljubitelji i poznavaoци serije. Strukturu naslova predstavlja klasično račvanje problema koji će kulminirati na kraju u obračunu sa kraljicom pčela (jedna od najduhovitijih scena koje smo imali prilike da vidimo u poslednje vreme). Problemi na koje ćete nailaziti u igri su relativno jednostavni, i uglavnom inventarske prirode. Interfejs je unekoliko promenjen u odnosu na Sam&Max-a, tako da se kretanje odvija preko kursora (ili WSAD tastera), dok se interakcija i skupljanje predmeta vrši mišem. Svi objekti koje možete iskoristiti u igri su vidno obeleženi čim se pređe mišem preko njih, tako da problema sa pixel hunting-om nema. U igri ćete paralelno voditi oba glavna junaka (nešto više Volasa, doduše). Avanturu je moguće kompletirati za otprilike jedno popodne, što se može učiniti kratkim, ali treba imati u vidu da "Fright

of the Bumblebees" predstavlja tek prvu četvrtinu igre (naravno, uzimajući u obzir trend skraćivanja vremena potrebnog za kompletiranje igre).

Vizuelno, Telltale Games je u potpunosti uspeo da prenese veselu, šarenu atmosferu serije, koja je inače urađena u plastelinu. Zvuk u igri je takođe odličan, i jedino što može zasmetati ljubiteljima serije je odsustvo Pitera Salisa, glumca koji u seriji radi sinhronizaciju za Volasa.

Na kraju, možemo reći da je Telltale Games uradio odličan posao sa prvom epizodom Wallace & Gromit-a. Sav šmek i duhovitost popularnog serijala su uspešno preneti na monitore, i jedino ostaje dilema koliko će igra biti dopadljiva igračima koji se do sada nisu upoznali sa svetom smotanog pronalazača i njegovog vernog pratioca. Ipak, mislimo da će kvalitet koji Fright of the Bumblebees nesporno poseduje biti dovoljan da privuče kako stare ljubitelje

serije, tako i igrače koji se prvi put susreću sa simpatičnim duom, tako da nam ostaje samo da sačekamo maj ove godine, i sledeću epizodu, "The last resort".

Wallace & Gromit's Grand Adventures: Fright of the Bumblebees

Za: Duhovito, jednostavno

Protiv: Kratko

Minimalna konfiguracija: Procesor na 2.0 GHz, 512 MB RAM, grafička kartica sa 64 MB RAM, 500 MB prostora na hard disku

Test konfiguracija: P4 D820 2.8GHz, 2GB RAM-a, GeForce 7900GS, odlično radi na maksimalnim podešavanjima

Kontakt: www.telltalegames.com/wallaceandgromit

Cena: 34.95 dolara za sve četiri epizode

OCENA

80

PC





Realmforge Studios/Kalypso Media
Web: www.ceville-game.com

CEVILLE

U pravoj poplavi avantura ove godine (koja ne može da se meri sa zastupljenošću popularnijih žanrova na tržištu, ali to bi bilo i deplasirano očekivati), posebno mesto zauzima Ceville, point&click avantura nemačkog razvojnog tima Realmforge Studios, koja će ljubitelje avantura podsetiti na dane stare slave interaktivnih mozgalica.

Ceville

Za: Duhovito, zabavno

Protiv: Relativno kratko

Minimalna konfiguracija: Procesor na 1.7 Ghz, 512MB RAM, grafička kartica sa 256 MB Ram-a, 2 GB prostora na hard disku

Test konfiguracija: P4 D820 2.8GHz, 2GB RAM-a, GeForce 7900GS, radi savršeno

Kontakt: www.ceville-game.com

Cena: oko 30 evra

OCENA

82

PC





autor: Vukašin Stijović

Ceville se odvija u mitskoj zemlji Faeryanis kojom vlada pohlepni oniži tiranin (momak iz naslova igre), koji se na samom startu igre nalazi u nevolji, jer njegovo mesto na tronu želi da zauzme Bazilus, kraljeva dojučerašnja desna ruka, i glavni negativac u priči. Pošto ne želi tako lako da se odrekne trona i svih povlastica koje to nosi (pljačke svojih podanika, uglavnom), bivši kralj udružuje snage sa Lili, simpatičnom pametnicom, da bi im se kasnije pridružio i Ambrosijus, ne mnogo inteligentni i narcisoidni paladin. Ovaj "dobar, loš i glup" trio iz snova će se tokom igre zbližiti u misiji spašavanja zemlje od zlog tiranina, (i vraćanja na tron manje zlog tiranina).

Izvođenje je u tradicionalnom point&click maniru avanture iz trećeg lica. Zagonetke su skoro isključivo inventarske prirode (uz muzičku mozgalicu sa početka igre, koja predstavlja neočekivani omaž legendarnom Neverhood-u), generalno

nisu teške, i jedina primedba se može zaputiti dosadnim momentima kada skupljate sve i svašta bez ideje zašto ste to pokupili ili gde i kada se to može upotrebiti. Ukoliko propustiti neki predmet, pritiskom na "space" uvek možete obeležiti sve predmete od značaja na ekranu. Da biste kompletirali određene probleme u igri, moraćete da prebacujete kontrolu nad likovima koje vodite, što dodaje fini sloj raznovrsnosti igračkom iskustvu. Igra nije dugačka, što je nažalost česta boljka avantura u poslednje vreme, tako da će je iskusniji igrači kompletirati za desetak sati igranja.

Svakako najbolji aspekt naslova je neprekidna i možemo reći, prefinjena duhovitost kao i odlična atmosfera igre. Skoro svaku situaciju ili lika na koga naiđete tokom igranja, Ceville će prokomentarisati sa karakterističnom dozom potcenjivanja i cinizma, što uz vrhunsku sinhronizaciju pruža potpuni

ugodaj. Generalno, interakcija između likova u igri, kako glavnih tako i sporednih, predstavlja glavnu pokretačku snagu naslova. Igra se retko oslanja na komediju situacije, tako da ukoliko volite engleski tip humora (prvo što nam pada na pamet je "Crna guja"), Ceville će vam biti baš po meri. Ono što može zasmetati u par momenata je prevelika količina referenci na popularnu kulturu (što je izgleda jako popularno u poslednje vreme). Grafika naslova je u potpunosti u skladu sa prenatraglašeno neozbiljnim tonom igre, što se posebno odnosi na odličan dizajn likova i okruženja.

Uprkos pojedinim manama, Ceville je verovatno najprijetnije iznenađenje ove godine kada su avanture u pitanju. Pitka, duhovita, i zarazna, Ceville je igra koja će se podjednako dopasti kako starim ljubiteljima avantura, tako i novajlijama u žanru. Ne propustite.





Leisure Suit Larry: Box Office Bust

Za: Skoro ništa

Protiv: Degradirajuće glupo u svakom pogledu

Minimalna konfiguracija: Procesor na 3.2 GHz, 1 GB RAM, grafička kartica 6600 / Radeon X1800 ili bolja, 6 GB prostora na hard disku

Test konfiguracija: P4 D820 2.8GHz, 2GB RAM-a, GeForce 7900GS, radi savršeno

Kontakt: www.codemasters.co.uk/games/?pid=347

Cena: oko 20 evra

OCENA

12

PC

Team 17/Codemasters

Web: www.codemasters.co.uk/games/?pid=347

LEISURE SUIT LARRY: BOX OFFICE BUST

Igre iz Leisure suit Larry serijala spadaju u kultne avanture zlatnog doba žanra, i stoje rame uz rame sa ostalim vrhunskim naslovima iz Sierra-ine i Lucas Arts-ove kuhinje. Lerijevi doživljaji su svakako u vrhu najduhovitijih i najšarmantnijih igara ikada napravljenih, te je stoga povampirenje franšize u očajnom Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude iz 2006. godine bio hladan tuš za sve ljubitelje avantura. Da to nije kraj agoniji pokazale su prve najave Leisure Suit Larry: Box Office Bust-a, tako da sada imamo retku priliku da prisustvujemo redefinisaju terminu "zapanjujuće glupa igra". Zašto je razvojni tim odlučio da na ovaj način uništava kulturno ime Leisure Suit Larry-ja, ostaje nejasno - teško da će to ime išta značiti omladini sa viškom testosterona i manjkom inteligencije kojima je ovo nesretno parče softvera namenjeno - mirne duše su mogli da igru nazovu "Boobs, dude!", sa istim, ako ne i većim efektom.

autor: Vukašin Stijević

U igri se ponovo pojavljuje Larry Lovage, glavni protagonista prethodne igre, i nećak starog nam znanca, Larrya Laffera. O zapletu igre, priči o letnjem poslu glavnog junaka koji na ujakovom filmskom setu pokušava da razotkrije koga je konkurentski studio ubacio kao krticu, pritom izigravajući fatalnog zavodnika, zaista ne treba trošiti reči. Al Lowe, idejni tvorac "originalnih" igara kao ni u slučaju LSL: Magna Cum Laude nema veze sa Box Office Bust-om (što je ponosno istakao na svom blogu - "Thank you, VU Games, for keeping me completely away from this latest disaster").

Gejmplej, ako se tako uopšte može nazvati odvratna mešavina dosadnih

mini-igara, kriminalnih problema (naći sve stranice najnovijeg scenarija koje su razbacane po studiju) i loše odrađenih akcionih sekvenci, može poslužiti jedino kao primer kako ne treba praviti igre. Potpuno odsustvo koncepcije će vam brzo

i efikasno ubiti bilo kakvu želju za daljim igranjem, ukoliko ste se nekim čudom odlučili da ipak isprobate igru.

Autorski tim je pokušao da "začini" igru lascivnim dijalozima i provokativnim temama, ali je promašio za kilometar, pa ćete umesto duhovitih komentara (stariji igrači se sigurno sećaju legendarnih replika iz Love for Sail) slušati deplasirano vulgarne opaske nesretnog nećaka. Ukoliko mislite da probate igru radi vizuelno eksplicitnog sadržaja - njega nema (i ne treba da ga bude, odmah da se razumemo). Ono malo digitalizovane golotinje koja je nažalost bila najjači adut prošle igre je nestalo, te Box Office Bust dobio "mature" rejting zahvaljujući poganom rečniku i eksplicitnim temama.

Sve kojima nedostaje neodoljivo šarmantna mešavina matorog gubitnika i wanna-be zavodnika oličena u jednoj od prepoznatljivih ikona igračke industrije, možemo samo da posavetujemo da Box Office Bust zaobiđu u što širem luku. Stare igre savršeno rade na novim operativni sistemima zahvaljujući raznim DOS emulatorima, tako da ukoliko ste se uželeli da vidite pravog majstora u akciji, znate šta vam je činiti.





Magazin **IT Market** Vodič za kupovinu kompjutera

...četiri godine sa vama





SEGA/PlatinumGames
Web: www.madworldwii.com

MAD WORLD

Glavna fora kada je Wii u pitanju je što igre za ovu konzolu mogu da igraju svi od 5 do 105 godina starosti. Mnogi hard-core igrači drže Wii kao drugu igračku platformu, ali zbog sjajnih kontrola često žale za nekom ozbiljnijom igrom. Priznajemo, Mad World svakako nije ozbiljan, ali jeste druga strana Wii medalje. Umesto veselog sadržaja namenjenog svima, ova igra pruža vlasnicima Wii-a šansu da okuse ekstremno nasilje. Naravno, to znači da je ovo igra samo za odrasle iako su se autori trudili da dodaju finu dozu ironije i humora kako igra ne bi bila proglašena za glorifikaciju nasilja.





autor: Luka Zlatić

Nije nikakvo čudo što Mad World dolazi iz Japana. Ova nacija jako dobro prihvata nasilje i često ga, zlobnici bi rekli olako, meša sa naoko nespojivim detaljima, a opet, smatramo da to čine mnogo stilizovanije i bolje od, rekli bismo, podjednako nasilju kao vidu zabave sklonih stanovnika US of A. Ukoliko bismo tražili uzore koje su autori ovog naslova imali, nameće se opšta Animanga kultura, kao i reality show serijali. Ali što se tiče vizuelnog utiska, jasno je da je glavni uzor Sin City Franka Milllera, a ni autori ne kriju da obožavaju taj strip (a verovatno i film snimljen po njemu). Mislimo da u modernom igračkom dobu nije viđena crno-bela (ako se izuzme par detalja u boji) 3D igra i iako će vas možda screenshotovi naterati da se zapitate koliko je to pregledno, nema razloga za brigu. Dok akcija teče, sve je vrlo jasno vidljivo i igrači će sigurno uživati u jednoj od vizuelno najimpresivnijih igara za Wii. Da kompletan audio-vizuelni ugođaj bude vrhunski pobrinuli su se i ljudi zaduženi za zvuk, koji je, zaključujete – vrhunski.

Naravno, sve to ne bi bilo dovoljno da nam se Mad World dopadne, da priča i igrivost nisu na nivou. Srećom, jesu. Priču ćemo pojednostaviti, kako bi igrači

otkrivali detalje sami – igrač je u ulozi Jacka, omiljenog takmičara u "Death Watch" reality showu. Čitav grad u kom se igra odvija je u stvari studio, a stanovnici su takmičari. Za pet-šest sati koliko igra traje, ipak neće sve teći kao po šinama, već će biti par zanimljivih preokreta. Takođe, Jack je dovoljno prikazan kao ličnost da se vidi koliko je dobar anti-heroj u pitanju. Definitivno faca za koju će igrači navijati dok igra traje, iako možda nije neko sa kim će se do kraja poistovetiti.

Vrlo brzo ćete shvatiti da Jack ne treba samo da eliminiše druge takmičare, već će se broj bodova koje osvoji uvećavati ukoliko koristi okolinu i predmete razbacane po njoj za sve brutalnija i kreativnija ubistva. Najviše poena ćete dobiti ako osmisлите eliminaciju protivnika koja najviše podseća na krvavi pir iz Itchy i Scratchy dodatka Simpsonovima. Grad je podeljen na zone po kojima se možete potpuno slobodno kretati, a skupljanjem dovoljnog broja poena dobijate čast da se borite protiv šampiona te oblasti i predete u sledeću. Te borbe su upravo ono što očekujemo od igre ovog tipa, pa za svakog "bossa" morate pronaći odgovarajuću foru i onda je iskoristiti onoliko puta koliko je potrebno, kombinujući uz to i slobodan

Mad World

Za: Ekstremno nasilje. Igra izgleda više nego dobro. Zabavno.

Protiv: Samo pet sati igre. Povremeni problemi sa kamerom.

Kontakt: www.madworldwii.com

Cena: oko 50 evra

OCENA

82

Wii

način borbe. Tu su i mini igre, kao što je bacanje protivnika ka ogromnoj meti za pikado, ili igranje golfa glavama zombija. Kontrolni sistem sasvim odgovara onome što se od igrača traži, i ako je možda u početku kompleksan, vrlo je intuitivan, i već posle nekoliko eliminisanih protivnika potpuno ćete njime ovladati. Tome pomaže i činjenica da je prvih par nivoa izrazito lako, upravo da bi se igrači srodili sa igrom. Vrlo brzo, međutim, težina skače i samo najbolji će bez nerviranja stići do kraja.

Ako se izuzme par problema sa kamerom i to što je igra jako kratka, ostaje i zaključak da Mad World nije za svakoga. No, ako spadate u onu populaciju koja ume da prihvati ovu vrstu zabave sa određenom dozom ironije i shvata da je u pitanju samo dobro zezanje, ovo je pravi hit.





Konami/Konami
Web: www.konami.com/castlevania

CASTLEVANIA: JUDGMENT

Iako se ne može reći da smo u poslednjih nekoliko godina ostali uskraćeni za nove nastavke Castlevania serijala, činjenica je da se nijedan od njih nije pojavio na nekoj kućnoj konzoli, već su svi bili ekskluziva prenosivih platformi kao što su GBA, NDS ili PSP. Jedan od razloga za to je sigurno nemoć razvojnog tima da franšizu uspešno prilagodi 3D okruženju, što su demonstrirali kroz nekoliko polupromašaja za Nintendo 64 i PlayStation 2/Xbox. Zbog toga, nismo se posebno radovali Judgment-u, a kada je još otkriveno da on pripada borilačkom žanru, bili smo još više sumnjičavi u njegov kvalitet.

autor: Vladimir Dolapčev

Nalik na Mortal Kombat Vs DC Universe, i Judgment poseduju priču koja će vam objasniti kako su se na jednom mestu našli junaci i antiheroji iz Castlevania univerzuma, ali na nju ne treba obraćati posebnu pažnju. Zapravo, očigledno je i da Konami misli isto, što se vidi po završnim sekvencama koje su predstavljene u tekstualnom obliku, uobičajenim na 16-bitnim

konzolama. Izbor boraca je respektabilan, pa se tako na listi nalaze Simon Belmont, Drakula, Smrt, Carmilla, Trevor Belmont, Sypha Belnades, Maria Renard, Alucard i još nekolicina uglavnom poznatih likova.

Izvođenje u Judgment-u predstavlja nekakav hibrid između standardnog gameplay-a Castlevania-e i onoga što nude savremene borilačke igre kao što su

Mortal Kombat ili Tekken, pa ga je najlakše uporediti sa Powerstone serijalom za Dreamcast (ako ga se neko seća). To znači da možete potpuno slobodno tumarati prilično prostranim nivoima i sakupljati specijalna oružja i srca, koja su vam neophodna za njihovo aktiviranje. Broj udaraca koje možete da izvedete je skroman, što nažalost u dobroj meri promovise klasičan button mashing. Kombo serije se izvode automatski, jednostavnim ponavljanjem osnovnog napada, a osim Wiimote-a i nunchuka, podržani su i Classic odnosno GameCube kontroler koji su očekivano nešto bolja rešenja.

Isto tako, posle malo dužeg igranja postajete svesni da balansiranost nije jača strana ovog ostvarenja. Neki potezi su vrlo efikasni i njihovo konstantno ponavljanje (takozvani spamming) predstavlja recept za uspeh, čak i protiv živih protivnika. Ozbiljan problem jesu specijalni udarci, koje možete iskoristiti kada se napuni za to predviđena skala. Osim što protivniku oduzimaju stravično veliku količinu energije (više od polovine)





njihovo izvođenje je potpuno automatsko (aktiviraju se pritiskom na jedan taster) i može da traje veoma dugo, čak i oko 15-tak sekundi, kada je reč o Maria-i Renard! Kao šlag na tortu, pripremite se i za ratovanje sa kamerom, koja često neće zauzeti najsretniju poziciju.

Osim story i arcade moda, prisutan je i Castle režim koji se sastoji od velikog broja nivoa na kojima je potrebno ispuniti određene

ciljeve,

nalik na ono što smo vidali u Soul Calibur serijalu.

Tehničke karakteristike igre su solidne, ali Judgment sigurno nije ostvarenje koja demonstrira šta Wii stvarno može. Ono preko čega je dosta teško preći jeste dizajn samih likova, koje je uradio Takeshi Obata, poznat po svom angažovanju na Death Note-u. Zbog toga, Alucard i društvo deluju kao da dolaze sa stranica ove mange, a neki od njih su pretrpeli prilično bizarne promene i dovedeni su do tačke

neprepoznatljivosti. Muzička podloga je jedino što će razveseliti dugogodišnje igrače, s obzirom da je čine mahom remiksovane kompozicije iz prethodnih nastavaka.

Judgment je igra koja od starta nije obećavala mnogo i nažalost, u praksi je dokazala da je bilo razlog za pesimizam. Fanovi će sigurno biti razočarani čudnim redizajnom likova, ali čak iako vam to nije bitno, pojednostavljen i loše izbalansiran gameplay će vas sigurno brzo zasititi.



Castlevania: Judgment

Za: muzička podloga, nešto novo za Castlevania serijal...

Protiv: ...ali ne i nešto što će vam se posebno svideti. Neizbalansirana i previše pojednostavljena igra, pozicioniranje kamere, dizajn likova

Kontakt: www.konami.com/castlevania

Cena: oko 50 evra

OCENA

55

Wii

Konami/Konami
Web: www.pesunites.com/

PRO EVOLUTION SOCCER 2009

Bez obzira što je Wii mnogo drugačiji igrački sistem u odnosu na PlayStation 3, Xbox 360 i PC, bilo je potrebno da prođe previše vremena pre nego što su veliki izdavači shvatili da multiplatformski naslovi koji se rade i za njega ne smeju da budu samo osakaćeni portovi. Iskreni da budemo, uopšte nismo očekivali da će Pro Evolution Soccer 2008 biti taj koji će promeniti stvari u pozitivnom smeru. Umesto da nastavi sa klasičnom prodajom magle i samo konvertuje očajnu next-gen verziju, Konami je napravio ostvarenje koje je zaista znalo da koristi najveći kvalitet Nintendove konzole - njegove upravljačke uređaje. Potpuno svež kontrolni sistem zahtevao je dosta vremena dok se ne savlada, ali je nakon perioda privikavanja pružao zaista mnogo zadovoljstva. Ipak, s obzirom da je bilo reč o premijernom izdanju, ostalo je mnogo toga što je jednostavno moralo da se popravi u sledećem pokušaju.

autor: Vladimir Dolapčev

Jedan od najvećih kvaliteta ove verzije igre svakako je činjenica da njen razvojni tim radi samostalno na projektu, uz samo neke osnovne smernice koje se moraju slediti. O tome govore čak i sitni detalji - recimo, potpuno nov intro, drugačija organizacija menija (podsećaju na PES 4, ako ga se sećate) pa i sveža (i rekli bismo, manje iritantna) muzička podloga.

Ono što vam svakako savetujemo jeste da prvo posetite practice mod, čak i pod uslovom da ste intenzivno igrali prethodnika, jer je načinjeno dosta izmena, posebno kada je reč o igri u odbrani koja je nesumnjivo unapređena. Kontrolni sistem je i dalje izuzetno kompleksan, ali vam daje osećaj slobode kakav sigurno niste okusili do sada u nijednoj sportskoj simulaciji. To naročito važi za fazu napada, gde možete detaljno da organizujete svoje akcije, upravljajući

najvećim delom tima izdavanjem naredbi nalik na RTS, uz mogućnost kombinovanja sa direktnom vođenjem igrača. Iako je potrebno više od nekoliko utakmica dok ne počnete da koliko-toliko vladate situacijom na terenu, uloženi trud se

omogućava da PES 2009 igrate onako kako ste navikli na drugim sistemima. Slažemo se da to nije ni približno tako interesantno, ali je odlično što izbor ipak postoji.





bolje nego na PC-ju ili sadašnjoj generaciji konzola, mada je velika šteta što ste i dalje ograničeni samo na pojedinačne mečeve.

Nažalost, iako se PES 2009 pojavio dobro nakon završenog zimskog prelaznog roka, transferi su vrlo zastareli. Na sreću, ingame update koji se pojavio ubrzo nakon njegovog objavljivanja to potpuno ispravlja, što će znati da cene svi koji imaju pristup internetu. Naravno, dobar deo timova je i dalje izmišljen, što je ove godine barem moguće korigovati, zahvaljujući kvalitetnom editoru. Naravno, već sada se mogu naći (delimično) sređeni option fajlovi, ali je proces njihovog prebacivanja na Wii poprilično komplikovan.

Jedini zaista krupniji nedostatak koji sprečava PES 2009 da dobije još višu ocenu odnosi se na njegove tehničke karakteristike. Nažalost, iako je Wii hardver višestruko snažniji od PlayStation-a 2, ova verzija igre koristi njegov umorni engine, koji nije čak ni poboljšán za potrebe značajno naprednijeg sistema. Razlike u odnosu na prethodno izdanje zaista nismo primetili, što je prava šteta. O komentatorskom dvojcu već sve znate, ako ste igrali bilo koju drugu verziju PES-a – fond reči im je vrlo mali, na stranu što jako često potpuno pogrešno procenjuju situaciju na terenu.

Ipak, to ni izbliza nije razlog da se propusti

najbolji PES u prethodnih nekoliko godina. Čak iako već imate PES 2008, ovo izdanje donosi veliki broj poboljšanja i sigurno predstavlja najbolju sportsku simulaciju za Wii.

Pro Evolution Soccer 2009

Za: Poboljšán sjajni Championship Road. Vidljivo unapređene kontrole. AI i online mod. Podrška za klasične kontrole.

Protiv: Grafika je morala biti bolja. Očajan komentar. Problemi sa licencama. AI i dalje vara na najvećim nivoima težine. Igra u odbrani nije dovoljno doradena

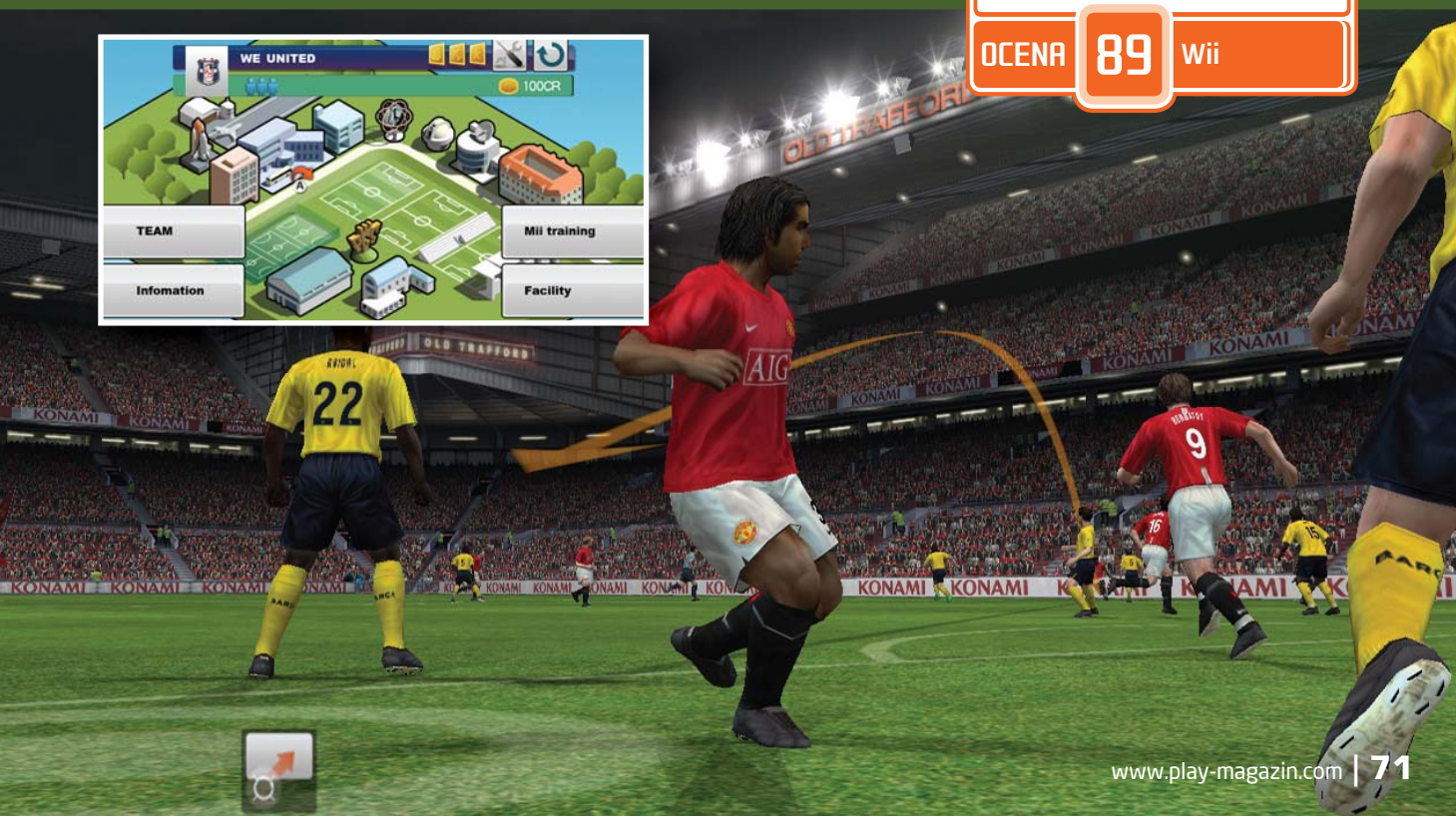
Kontakt: www.pesunites.com/

Cena: 40 evra

OCENA

89

Wii





Rockstar Leeds/Rockstar Games

Web: www.rockstargames.com/chinatownwars

GRAND THEFT AUTO: CHINATOWN WARS

Serijal koji je svoju slavu gradio ekstremnim nasiljem, "M" oznakama i zabranama po mnogim puritanskim zemljama, po prvi put dolazi na Nintendov sistem. Kako je Grand Theft Auto jedna od najvećih ako ne i trenutno najveća franšiza u svetu video igara "za odrasle", a Nintendo ima potpunu suprotnu reputaciju, ovakav spoj deluje veoma neočekivano. Jedina zajednička stvar koju GTA igre i Nintendova džepna (a i sve ostale konzole) imaju je naravno ogromna prodavanost, tako da je razlog za ovu kolaboraciju i nije neka misterija kada pogledate stvari sa te strane.



Kada je na prošlom E3-u GTA: Chinatown Wars najavljen ekskluzivno za Nintendo DS, setili smo se stare Nintendove izjave vezane za GTA da "Mario nikada neće pucati na prostitutke". Na svu sreću (ili žalost?) poznati vodoinstalater nije glavni lik, već je Kinez (posle crnaca, Srba i bajkera došli su i oni na red) Huang Lee, sin poginulog člana triade, koji kreće u potragu za ukradenim porodičnim mačem i ubicama svog oca. Priča nas po ko zna koji put vraća u Liberty City, što u ovom slučaju i nije problem jer je grad predstavljen dosta drugačije.

Za razliku od GTA igara za PSP koje su se bazirale na verzijama za "velike" konzole, Chinatown Wars ima svoj unikatan izgled. S obzirom na (ne)moćnosti NDS sistema, grafika je dosta jednostavnija ali lepo stilizovana u cell shading fazonu sa superdeformisanim likovima



i automobilima. Iako 3D, perspektiva je sličnija klasičnim GTA nastavcima (pre-GTA3) nego onome na šta smo navikli od serijala u poslednje vreme. Mehanika igre je za divno čudo na nivou serijala i stvarno ćete imati osećaj da igrate pravi GTA naslov, a ne neki pojednostavljeni spinoff. Kao i u svakom nastavku, završavate ključne misije da bi ste nastavili sa pričom ili ćete se glupirati u sandbox-u, zbog koga je GTA i toliko popularan. Osim glavne priče koja je predstavljena jednostavnim 2D animacijama sa tekstom, postoji i dosta sporednih misija kao i veoma složen sistem dilaovanja droge. Da, dobro ste pročitali, na svom Nintendo DS-u uz Chinatown Wars možete kroz praksu naučiti kako funkcionise zabavni i dinamični svet rasturanja narkotika kroz sistem ponude i potražnje.

Kontrole su lepo raspoređene i dosta precizne, posebno uz automatsko nišanje i opcionu pomoć prilikom vožnje. Stylus se koristi ali ne preterano,



Grand Theft Auto: Chinatown Wars

Za: Odlična grafika za NDS standarde, veoma zarazan mod dilovanja

Protiv: Kao i svaki drugi GTA, posle nekog vremena postaje veoma repetativan

Kontakt: www.rockstargames.com/chinatownwars

Cena: oko 40 evra

OCENA

90

NDS



što je dobro. Pokretima olovke na ekranu bacate bombe, grebati lutriju, postavljati eksplozive u kola, povezivati žice prilikom obijanja i slično. Sve ove akcije su veoma zabavne a i nije potrebna neka posebna preciznost, tako da ih je moguće odraditi i prstima ukoliko vas mrzi da stalno uzimate stylus tokom igranja. Umesto mobilnog telefona, Huang će koristiti svoj PDA za

organizaciju, koji je naravno touch screen, što se savršeno uklapa sa NDS-om. Lak pregled mape i brzo kretanje kroz menije su prednosti ovog sistema. Multiplayer postoji, ima mnogo različitih modova ali većina funkcioniše samo u lokalu, tako da ukoliko nemate drugare sa NDS-om i svojom kopijom igre, možete slobodno da zaboravite na njih.

Sa audio strane, Chinatown Wars je takođe dosta ograničen. Iako postoje radio stanice, muzika je isključivo instrumentalna a jedini glasovi koje ćete čuti su oni od pešaka. Ostali efekti nisu loši, mada zahvaljujući veoma zabavnom izvođenju i sadržajima igre posle nekog vremena na njih prestajete da obraćate pažnju.

Iako nije tehnički savršen, GTA Chinatown Wars je definitivno izvukao maksimum iz Nintendo DS-a koji nije ni bio zamišljen za ostvarenja ovog tipa (ni hardverski a ni sadržajno :)), tako da ukoliko posedujete DS a volite GTA, preporuka vam nije ni potrebna. Što se budućnosti GTA na Nintendo tiče, definitivno bi voleli da vidimo neki nastavak ili novi naslov u sličnom stilu ali na Wii-u, pa čak i ako bi Pakistanci bili glavni likovi.



OCZ ModXstream Pro 400W

OCZ-ova kompjuterska napajanja oduvek su bila na glasu, kako zbog kvalitetne izrade, tako i zbog sasvim korektno cene koja, iako solidno viša od slabijih brendova, opravdava uloženi novac kada se pogleda trajanje i kvalitet napajanja.

autor: Ivan Todorović

Serija modularnih napajanja ModXstream poznata nam je i od ranije, a ovoga puta na test smo dobili model nešto manje snage, deklarisan na 400 W, koji će sasvim dobro raditi posao velikom broju vlasnika kućnih računara bez prevelikih potrošača. Zapravo, velika većina kupaca, obzirom na trend smanjenja potrošnje struje svih komponenti može očekivati potpuno zadovoljenje svojih potreba. Čak i u kombinacijama sa nekim trojezgarnim ili četvoroezgarnim procesorima i nekom od Radeon grafičkih kartica serije 4000, Ovaj "laki" ModXstream Pro će raditi posao.

Modularno napajanje u praksi znači daleko manje muke oko organizacije kablova u kućištu, pošto se naponske grane za sve ostale potrošače, osim glavnog 20+4-pinskog dovoda za matičnu ploču i 4-pinskog za procesor, povezuju po potrebi. 8-pinski priključak za CPU je s razlogom izostao, pošto bi napajanje deklarirano na ovakvu snagu teško ispratilo potrošnju najjačih procesora i drugih pratećih komponenti, tako da to ne treba zameriti.

Dakle, pored glavne naponske grane, tu su još četiri šestopinska izlaza koja se povezuju po potrebi. Konektori onemogućavaju pogrešno ili "naopako" povezivanje tako da sa te strane nema brige, a jedan od konektora obojen je u crveno, i pridruženi kabl sa konektorom iste boje i PCIe naponskim konektorom od 6+2 pina na drugoj strani služi za napajanje grafičke kartice. U pakovanju se, pored ovog, nalaze i još tri kabla za ostale konektore. Dva obezbeđuju po tri moleksa i jedan konektor za floppy disk, dok se na trećem nalaze četiri SATA konektora, a od ostalog, u kutiji se dobija još i strujni kabl i četiri šrafova za montiranje.

Napajanje već u ruci obećava solidnom masom, višestruko većom od "kineza" navodno iste snage, a završna obrada veoma je kvalitetna. Napajanje se hladi velikim 140-milimetarskim ventilatorom koje svojim zvukom neće narušavati mir i tišinu u okolini računara. Model je još opremljen i aktivnom popravkom snage (deklarirano na čak .99), a nosi i "80 Plus" sertifikat uz deklarisanu efikasnost

od 82%. Predviđen "rok trajanja" iznosi najmanje sto hiljada radnih sati.

Napajanje smo isprobali na mašini opremljenoj Core 2 Duo E5200 procesorom overklokovanim na 3.0 GHz, P35 pločom, 4 GB DDR2-800 memorije i Radeon HD 3850 grafičkom karticom. Nije bilo problema ni u trenucima najvećeg opterećenja u zahtevnim igrama, a kako su vlasnici ovakvih mašina ciljna grupa za ovaj model, bez problema možemo preporučiti ModXstream Pro od 400 W za uži krug razmatranja pri kupovini. Ipak, ne treba preterivati, jer su dve grane od 12 volti deklarirane na 17, odnosno 14 ampera, pa pri bilo kakvoj nedoumici treba konsultovati neki od kalkulatora snage, kao što je onaj na extreme.outervision.com/psucalculatorlite.jsp. Podsetimo da i proizvođači iole "problematičnih" grafičkih kartica na svojim kutijama ističu potrebnu snagu za rad svojih modela, te tu svakako neće biti zabune.

Kontakt: Alti
www.alti.rs



TNT d.o.o.
PREDUZEĆE ZA PROMET I PRODAJU RAČUNARA
 Kolubarska 18, Beograd
 Tel./Fax: 011 308 55 77
 info@tntdoo.rs

TELEX d.o.o. - uvoznik i distributer
PREDUZEĆE ZA RAČUNARSKI INŽENJERING
 Futoški put 4, Novi Sad
 Tel: 021 489 0 489 Fax: 021 489 0 444
 info@telix.rs



www.tntdoo.rs

www.telix.rs



OSCAR **laserski miš** **XL-740K**

- gejmerski laserski miš
- taster za menjanje 6 nivoa osetljivost miša 100-3600 DPI
- 3x klik taster
- sistem za podešavanje balansa miša uz pomoć ugrađenih tegova



FULL-SPEED **laserski miš** **XL-750BF**

- gejmerski laserski miš
- taster za menjanje 6 nivoa osetljivosti miša 600-2500 DPI
- 3x klik taster



GAMING TASTATURA **G-800 MU**

- Veoma brzo izvršenje komandi
- Speed, Turbo, Extreme
- Mogućnost brzog premeštanja funkcija tastera jednim klikom
- Konektori za slušalice i mikrofona
- Vodootporni dizajn

WEB KAMERA **PK-720 MJ**

- rezolucija do 5 megapiksela i 30 frejmova u sekundi
- automatsko centriranje slike
- automatsko podešavanje kvaliteta slike



SLUŠALICE **HS-100**

- mikrofona sa zaštitom od buke
- lako pristupačna kontrola zvuka i mikrofona na kablju
- izuzetna udobnost i sjajna izolacija od spoljnih zvukova.



ZVUČNICI **AS-318**

- 2.1 sistem
- drvena kućišta
- magnetski izolovani da ne smetaju monitorima ili televizorima



A4TECH

EST. 1987



POWER COLOR RADEON HD 4890

Prošle godine mislili smo da će Radeon HD 4870 biti poslednja AMD-ova single-GPU grafička kartica HD 4000 generacije. Nije ni bilo razloga za pomišljanje na nove, jače modele, pošto je kartica bila dovoljno jaka da "vozi" sve što vam padne na pamet, dok je za one specijalno zahtevne, koji hoće da igraju u full HD ili još većoj rezoluciji sa baš svim "namunjenim" opcijama, bio rezervisan "dupli" HD 4870 X2.

Kontakt: AMD,
www.amd.com

www.digitalnisvetv.com

Vaš vodič kroz domaće IT tržište

NA 9 TV STANICA
ŠIROM SRBIJE



Digital World



Početak februara pojavila se objava da AMD sprema još jači HD 4890 model, koji je na prvi pogled delovao kao overklokovani HD 4870. Ipak, kartica nije bazirana na istom RV770 čipu, već se koristi revidirani procesor nazvan RV790, "obogaćen" sa još par miliona tranzistora. Što se tiče funkcionalnosti, ona je ostala na istom nivou, a čip je proizveden u 55-nanometarskom tehnološkom procesu, baš kao i prethodnici. Kartica se nedavno najzad i pojavila, a mi smo na test dobili Power Color-ov model, koji izgleda isto kao i AMD-ov, odnosno Sapphire-ov referentni primerak. Dakle, veliki dvoslotni (i dalje bučni) kuler nalik onom na HD 4870, dva DVI izlaza i S-Video konektor, uz HDMI adapter za povezivanje na televizore. Zbog kulera koji zauzima i susjedni slot, drugi pozadinski panel je iskorišćen za izduvavanje toplote, dok je od napajanja potrebno povezati dva naponska PCI-e konektora, umesto jednog osmopinskog i jednog šestopinskog na 4870. Mogućnost povezivanja u CrossFireX sisteme se podrazumeva.

Frekvencije su, kao što smo rekli, nešto više u odnosu na HD 4870. Grafički procesor radi na 850 MHz, nezamisljivih 100 MHz više nego kod prethodnika, dok obaveznih gigabajt GDDR5 memorije kuca na 975 MHz (efektivno 3900), gde je na slabijem "bratu" ona radila na 900 MHz (efektivno 3600). Magistrala je ostala 256-bitna, a potrošnja struje nešto je manja u "praznom hodu" (60 naspram 90 W na HD 4870), ali u punom opterećenju dobacuje do 190 W, dok je

prethodnik vukao maksimalno 160 W. Stream procesora ima 800 (uporedivo sa 160 kod nVidie), 40 jedinica za mapiranje tekstura i 16 rendering output jedinica. Veza sa pločom je, naravno, PCI Express 2.0 x16, a tu je isti PowerPlay 2 power menadžment, Unified Video dekodier u verziji 2 koji radi hardversko dekodiranje HD videa, kao i podrška za ATI Stream tehnologiju pomoću koje se ove kartice mogu iskoristiti za daleko ozbiljnije poslove umesto igranja (u aktuelnoj fazi rezultati nisu tako sjajni, ali je sav potreban hardver tu, pa ostaje samo da se odgovarajući softver "ispegla").

Ono što smo prvo uočili, a što postaje već hroničan problem sa novim jakim karticama, je prosto to što su previše jake za ostatak hardvera dostupnog "smrtnicima". Ako nemate adekvatno jak (i skup) ostali hardver koji će to ispratiti, nema smisla ni razmišljati o nadogradnji. Prosto, sve jače kartice u pratnji procesora koji se računaju u neki mainstream, a naročito na fabričkim frekvencijama, "bacaju" rezultate zanemarljivih razlika, koje ni slučajno ne mogu da opravdaju razlike u ceni između samih kartica koje se porede. Ako pretpostavimo da ste obezbedili što jači četvororojezgarni procesor kome ste dodatno "izvadili dušu" (u megahercima), najmanje 4 GB memorije i veeeliki HD monitor, onda ćete uočiti određeni napredak koji se procentualno najčešće kreće u razlici u frekvencijama između ovog i prethodnog AMD-ovog najjačeg single-GPU modela. HD 4890 bez problema "vari" igre u full HD rezoluciji sa umekšavanjem ivica i anizotropnim filtriranjem doteranim do maksimuma,

a gledajući trendove u igračkoj industriji, ostaće upotrebljiva još dugo vremena.

Na kraju se postavlja pitanje isplativosti. Ne shvatite nas pogrešno, HD 4890 je sjajna kartica koja je jedno od najboljih rešenja za sve koji ne žele da kupuju dual-GPU modele i razmišljaju da li postoji CrossFire ili SLI profil za njihovu omiljenu igru, niti da se brinu o "stutteringu" i kratkim trzajima u frejmrejtju koje se, zbog problema sa spomenutim multi-GPU radom, mogu uočiti u nekim igrama. Sa druge strane, ako posedujete neku od dosadašnjih najjačih kartica, apgrejd nema smisla. Čak i ako u mašini imate nešto što nije top-of-the-pops ali bez problema gura igre u nativnoj rezoluciji vašeg monitora, ni tu ne treba previše razmišljati o apgrejdu osim ako u paketu ne kupujete i full HD monitor. Jasno je da je tržište jedne ovakve kartice prilično ograničeno. Ako ne znate šta ćete s novcem i planirate sastavljanje jake mašine (jake u svim segmentima, ne samo u grafičkim performansama), HD 4890 je pravi model za razmatranje. Osim bučnog kulera, koji se može sanirati postavljanjem kućišta na pod ili igranjem sa ventilatorom pomoću pratećeg softvera, drugih konkretnih mana nema. Odlično rešeni prenos slike i zvuka preko istog HD kabla (kao i na drugim Radeonima), kvalitetna izrada i sjajne performanse stoje čvrsto na strani najnovije AMD-ove kartice, dok razmatranje smisla kupovine ostaje samo na vama i na tome koliko vrednujete svoj novac u ovim kriznim vremenima.




LittleBIGPlanet™

Od novembra na Playstation® 3 konzoli.

www.littlebigplanet.com



CT Computers

Member of
ComTrade Group

Autorizovani distributer za Srbiju
rs.playstation.com



This is living

PLAYSTATION 3

GameS Dečanska
Dečanska 12
Tel/Fax: 011/3345 062
decanska@game-s.co.rs

GameS Novi Sad
TC "Sad Novi Bazaar"
Bul. Mihajla Pupina 1
Tel.: 021/521 357
bazaar@game-s.co.rs

GameS Delta City
Juriša Gagarina 16
Tel.: 011/3129 552
city@game-s.co.rs

GameS Srpskih Vladara
Srpskih Vladara 21
Tel.: 011/3343 740
srpskih.vladara@game-s.co.rs

GameS UŠĆE
USCE Shopping Center
Bulevar Mihajla Pupina 4
Novi Beograd

gameS



GameS, **PRVI** izbor prilikom kupovine igara, konzola i prateće igračke opreme u svojoj **DRUGOJ** godini postojanja vas poziva da posetite od 31. marta **PETI** prodajni objekat GameSa u **UŠĆE Shopping Centru** i iskoristite sve prateće pogodnosti i specijalne akcije povodom otvaranja...

World of Warcraft Akcija

Kupovinom Steelseries MMO miša i ZBOARD LE tastature dobijate na poklon WoW game card



8999 din.



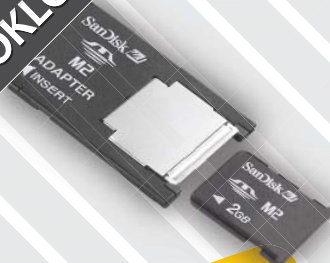
6499 din.



60-DAY PRE-PAID GAME CARD
POKLON!!!

SAN DISC
2GB MEMORY CARD

POKLON!!!



WHERE SHOPPING IS FUN
www.game-s.rs

Sony® PSP Akcija

Kupovinom Sony® PlayStation Portable Resistance – Retribution konzole dobijate na poklon memorijsku karticu od 2 GB



22999 din.

Nintendo DS akcija

Konzola + dve igre po izboru od ponuđenih



19999 din.



DVE IGRE
PO IZBORU
POKLON!!!

PC

NINTENDO DS

Wii

XBOX 360

PlayStation 2



PSP

PLAYSTATION 3

GameS d.o.o.

Lanac specijalizovanih radnji za prodaju igara, konzola i prateće igračke opreme.